05.2011 | 90

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

PC WORLD VIETNAM SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

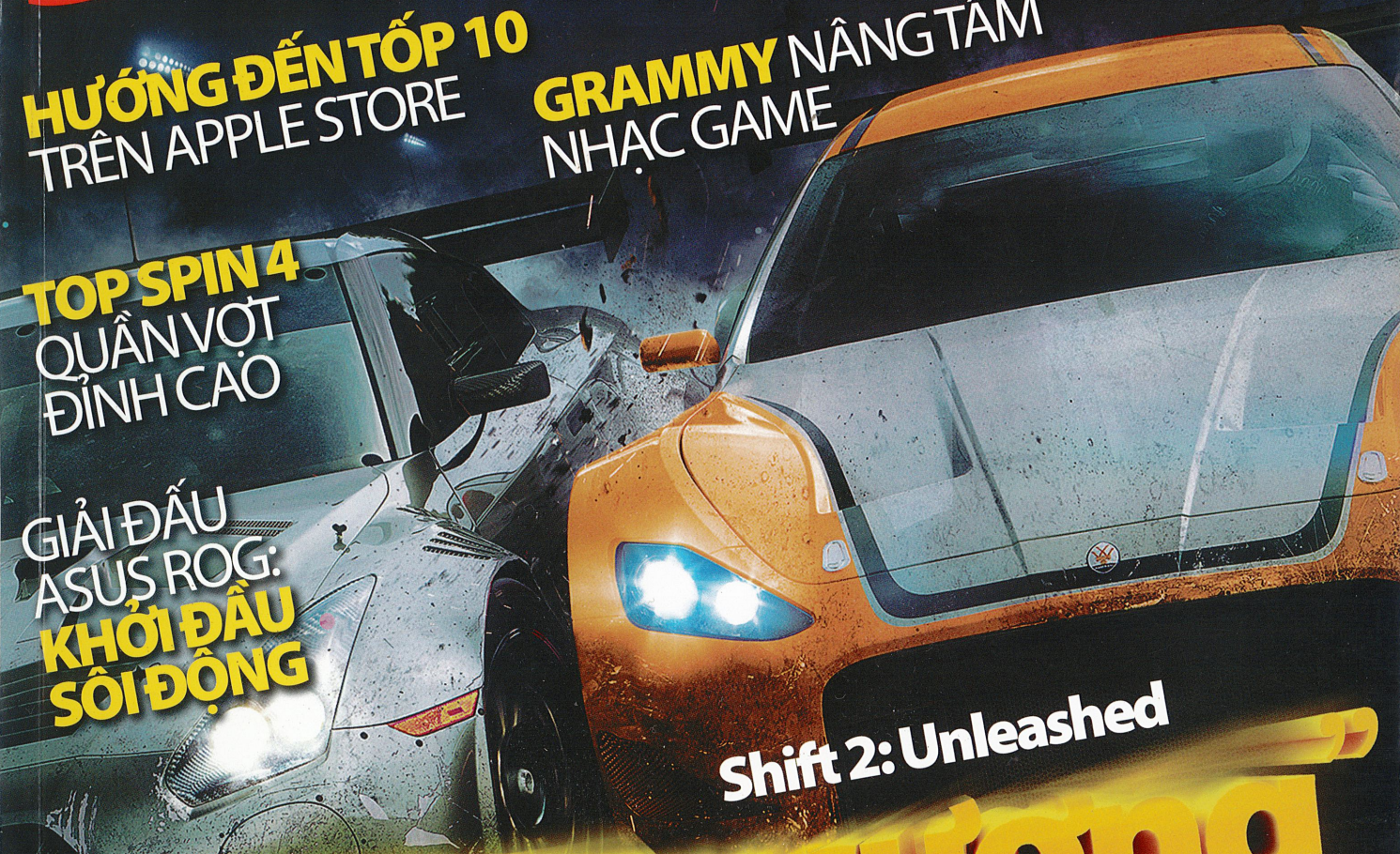
THẾ GIỚI VI TÍNH

HƯỚNG ĐẾN TỐP 10 TRÊN APPLE STORE

GRAMMY NÂNG TẦM NHẠC GAME

TOP SPIN 4 QUẦN VỢT ĐỈNH CAO

GIẢI ĐẤU ASUS ROG: **KHỞI ĐẦU SÔI ĐỘNG**



Shift 2: Unleashed

"Buộng cương" TỐC ĐỘ

ĐỐ VUI **CÓ THƯỞNG**

trang 80

BÌA 3 **BÌNH CHỌN SP GIẢI TRÍ, THỂ THAO ĐIỆN TỬ ƯA CHUỘNG NHẤT 2011**

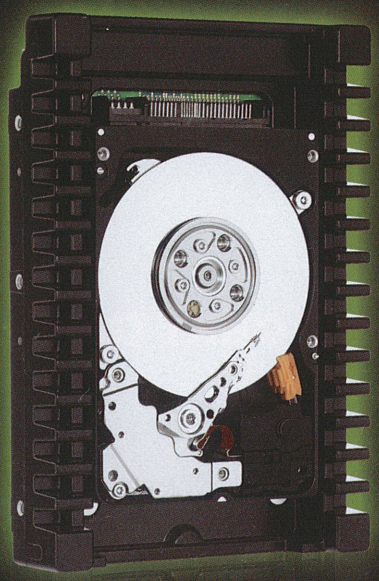
Giá: 15.000 đ ISSN: 1859 - 1833

05>

9 771859 183039

Bigger. Faster. Hungrier.

WD VelociRaptor®



WD VelociRaptor®

10,000 RPM SATA Hard Drives

Ổ đĩa SATA nhanh nhất hành tinh.

600 GB • SATA 6 Gb/s • Bảo hành 5 năm

Ổ đĩa cứng WD VelociRaptor đột phá về hiệu suất khi đạt đến tốc độ vòng quay "chết người" 10,000 RPM, giao tiếp SATA 6 Gb/s, bộ đệm 32MB và dung lượng 600 GB. Bộ vỏ IcePack™ giúp ổ đĩa mát cả ở những điều kiện khắc nghiệt trong lúc ổ đĩa vẫn giữ vững phong độ và độ tin cậy. Để đạt được tốc độ và độ tin cậy chưa từng có, hãy chọn ổ đĩa WD VelociRaptor.

Xem chi tiết tại *www.wdvelociraptor.com*

Trung tâm bảo hành của Western Digital tại Việt Nam:

Tp. Hồ Chí Minh : 9 Đặng Thị Nhu, P. Nguyễn Thái Bình, Quận 1, TP. HCM - Tel: (08) 22469397
Hà Nội : 950 Đường Láng, Quận Đống Đa, Hà Nội - Tel: (04) 32593311
Đà Nẵng : 134 Hàm Nghi, Quận Thanh Khê, Đà Nẵng - Tel: (0511) 3749234

Western Digital, WD, the WD logo, WD VelociRaptor, and Put Your Life On It are registered trademarks in the U.S. and other countries; and IcePack is a trademark of Western Digital Technologies, Inc. Other marks may be mentioned herein that belong to other companies. Pictures shown may vary from actual product. Not all products may be available in all regions of the world. All product and packaging specifications subject to change without notice. Warranty may vary by region. Visit support.wdc.com/warranty for details. © 2010 Western Digital Technologies, Inc. All rights reserved.

As used for storage capacity, one megabyte (MB) = one million bytes, one gigabyte (GB) = one billion bytes, and one terabyte (TB) = one trillion bytes. Total accessible capacity varies depending on operating environment. As used for transfer rate or interface, megabyte per second (MB/s) = one million bytes per second, and gigabit per second (Gb/s) = one billion bits per second.

PUT YOUR LIFE ON IT®

WD®

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu, Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang,
Nguyễn Hoàng Tuấn, Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Duy An,
Huy Khanh, Lam Sơn, Phụng Hoàng

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*
www.thegioigame.vn

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

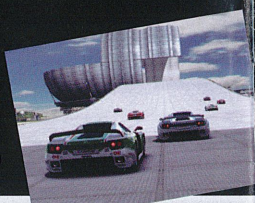
THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG **05.2011** - SỐ **90**

GIỚI THIỆU

21 Game "nóng" tháng 3 và 4/2011
24 Total War: Shogun 2 - Vị Ngôi Bá chủ
27 LEGO Star Wars III: The Clone Wars - Cuộc chiến Nhân bản
30 Shift 2: Unleashed - "Buông cương" tốc độ
33 Stoked Big Air Edition - Đam mê Miền tuyết Trắng
36 Ghostbusters: Sanctum Of Slime - Đặc nhiệm Săn Ma
38 Warhammer 40k: Dawn of war 2 – Retribution - Bình minh Aurelia
40 Trinity: Soul of Zill O'll - Linh hồn Đấu sĩ
42 Motorstorm Apocalypse - Đường đua bão táp
45 Top Spin 4: Quần vợt Đỉnh cao
49 TrackMania: Build to Race - Cuộc đua Định mệnh
51 Dissidia 012: Duodecim Final Fantasy - Long Hổ Tranh Đấu
53 Patapon 3 - Binh đoàn Ngộ nghĩnh
55 Super Street Fighter IV 3D Edition - Siêu Đấu sĩ Đường phố
57 Dungeon Defenders: First Wave - Truyền thuyết Tinh thể Eternia
60 Angry Birds Rio HD - Chuyến Phiêu lưu ở Rio
61 Sad Princess - Công chúa U Sầu



SẮP PHÁT HÀNH

62 Game sắp "ra lò"
65 Uncharted 3: Drake's Deception - Kẻ cắp Gặp Bà già
66 Trine 2 - Chuyện Thần tiên

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin Thế giới
6 Tin trong Nước
7 Chờ qui chế, chuẩn bị cho mùa hè
8 Lựa chọn Ngành Game
9 Hướng đến tốp 10 trên Apple Store
10 Vũ Thành Công: Làm chủ nhưng vẫn phải "cày"

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

THẾ GIỚI game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

VIETNAM ICT DIRECTORY
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

ĐIỆN ẢNH

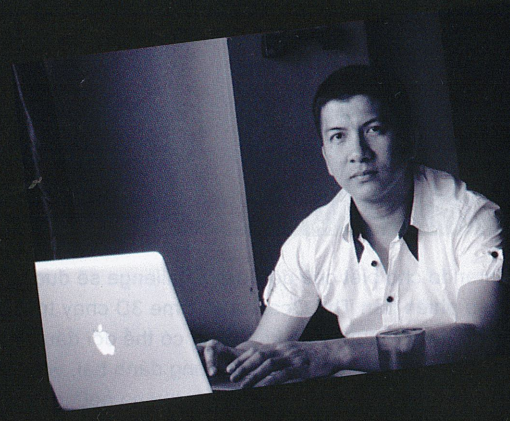
12 Mật mã Gốc

13 Thần Sấm Thor

ÂM NHẠC

14 Âm thanh cho Tác phẩm Game

16 Grammy nâng tầm Nhạc Game



CỜ

18 Lạc vào Thế giới Game Nhập vai

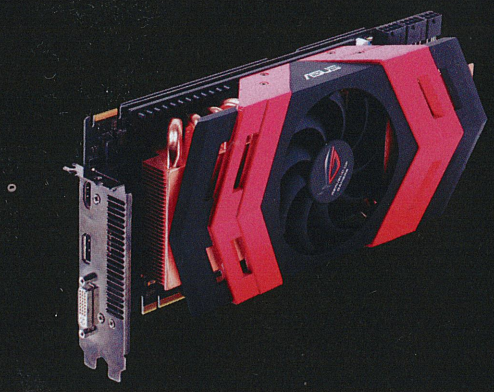
PHẦN CỨNG

68 Card đồ họa: "Chiến thần" ARES

69 CM Storm Spawn: Chuột con dòng "bão táp"

70 HP G62-453TX - Đủ cho giải trí

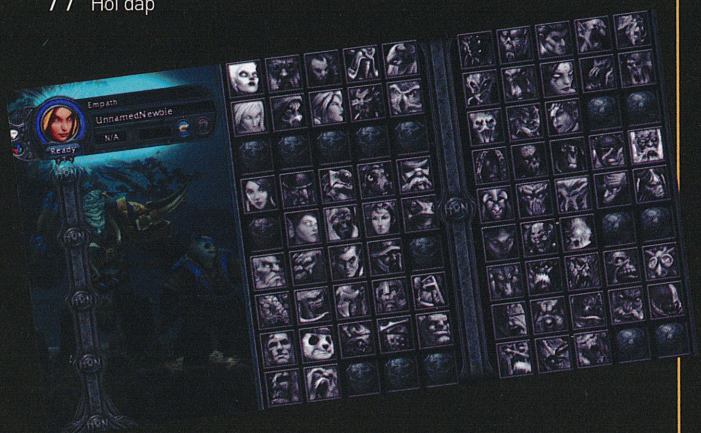
72 Hardcore Hardware: Danh sách "phần cứng hạng nặng"



TRỢ GIÚP

75 Tâm sự cùng "người bạn lớn"

77 Hỏi đáp



SÂN GAME

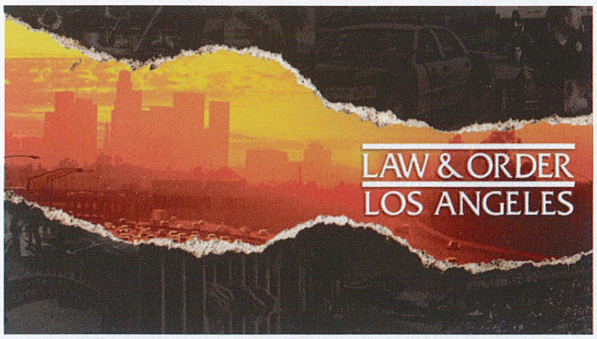
78 Giải đấu ASUS ROG: Khởi đầu sôi động

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D THÊM CHẾ ĐỘ "THÁCH TRÙM"

Nintendo cho biết chế độ Boss Challenge sẽ được bổ sung vào phiên bản The Ocarina of Time 3D chạy trên máy 3DS. Chế độ này cung cấp khả năng có thể đối đầu với bất kỳ con trùm nào mà người chơi đã từng đánh bại, với cả 2 trường hợp 1 chọi 1 hoặc đấu liên tục không ngừng nghỉ. Các tín đồ Zelda cũng sẽ được chơi thêm phần chơi Master Quest, từng ra mắt trên GameCube áp dụng cho trò chơi The Legend oz Zelda: The Wind Waker, với độ khó ở mức cao hơn.

TELLTALE LÀM LAW & ORDER: LA

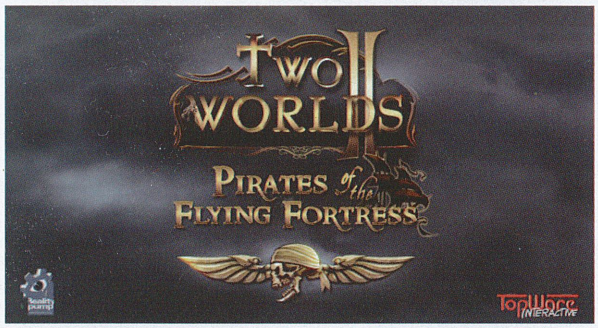
Telltale Games vừa bổ sung Law & Order: LA vào danh sách game sẽ thực hiện với sự hợp tác cùng NBC Universal. Đây là trò chơi được mua bản quyền dựa theo chương trình Law & Order: Los Angeles. Nội dung trò chơi là mô tả công việc của cảnh sát trong sự nghiệp đấu tranh phòng chống tội phạm. Game sẽ ra mắt trên nhiều hệ máy như PC, Mac, Xbox 360, PS3, di động và máy tính bảng.



LAST STAND TÁCH RỜI RETRIBUTION

Games Workshop công bố chế độ chơi hợp tác Last Stand trong Warhammer 40,000: Dawn of War 2 sẽ được thương mại hóa thành một bản tải về chạy độc lập. Game sẽ được phát hành thông qua dịch vụ Steam với giá khoảng 210.000đ. Tuy được làm "ăn theo" phiên bản Retribution nhưng Last Stand không cần cài sẵn Retribution.

TWO WORLDS II CÓ BẢN MỞ RỘNG "KHÔNG TẶC"



Theo hãng phát hành Topware, trò chơi nhập vai Two Worlds II sẽ có bản mở rộng Pirates of the Flying Fortress, thay đổi giao diện của trò chơi với những hình ảnh về hải tặc. Nội dung của bản mở rộng sẽ nói về những tên hải tặc làm "không tặc" nhờ vào những phép biến hóa trong thế giới ma thuật của Two Worlds II. Dự kiến Pirates of the Flying Fortress sẽ ra mắt vào tháng 9/2011 trên 3 hệ máy PC, Xbox 360 và PlayStation 3.

CAPCOM THÀNH LẬP BỘ PHẬN THIẾT BỊ DI ĐỘNG

Capcom đã nhảy vào thị trường game cho thiết bị di động bằng việc thành lập công ty Beeline Interactive Japan, tập trung vào mảng game xã hội trên thiết bị di động cho thị trường châu Á. Các trò chơi như Resident Evil hay Street Fighter nếu có phiên bản cho di động thì cũng sẽ gắn nhãn Capcom.

UNDER SIEGE RA MẮT VÀO THÁNG 5

Trò chơi chiến lược Under Siege phát hành độc quyền trên dịch vụ PlayStation Network sẽ được phát hành vào ngày 3/5/2011, theo thông tin từ Seed Studios. Giá bán Under Siege vào khoảng 420.000đ. Trò chơi sẽ kèm theo chương trình chỉnh sửa nội dung, cho phép người chơi tạo thêm bản đồ và kiểu chơi.

Giải đấu ASUS ROG Championship công bố website và Trailer chính thức

SÔI NỔI VÀ ĐẦY KỊCH TÍNH - HƠN 6000 GAME THỦ THAM GIA GIẢI ĐẤU THỂ THAO ĐIỆN TỬ TRỰC TUYẾN QUY MÔ NHẤT VIỆT NAM!

ASUS ROG Championship là giải đấu Thể thao điện tử trực tuyến lớn nhất Việt Nam từ trước đến nay do ASUS Việt Nam (http://vn.asus.com) phối hợp cùng Garena Việt Nam (www.garena.vn) tổ chức. Đây là giải đấu đầu tiên áp dụng một mô hình thi đấu mới lạ, với các vòng đấu loại từng tuần, từng tháng, và vòng chung kết năm. Ngoài ra, với tổng giá trị giải thưởng lên đến hơn 100 triệu đồng tiền mặt, ASUS ROG Championship sẽ là giải đấu có giá trị giải thưởng cao nhất Việt Nam.

ASUS ROG CHAMPIONSHIP CÔNG BỐ WEBSITE VÀ TRAILER CHÍNH THỨC CỦA GIẢI ĐẤU

Cùng song hành với các bạn game thủ, ASUS ROG Championship đã ra mắt website và trailer chính thức của giải đấu tại trang Web: www.asusrog.vn . Đây sẽ là cầu nối giữa giải đấu và các game thủ tham dự cũng như các khán giả theo dõi. Ngoài việc cập nhật thường xuyên mọi thông tin liên quan đến ASUS ROG Championship, các bạn game thủ còn có thể tìm thấy thông tin về những dòng sản phẩm ASUS ROG được thiết kế đặc biệt dành cho chơi game tại đây.

Ngoài ra, các bạn game thủ còn có thể tham dự những sự kiện bên lề giải đấu được công bố trên Website www.asusrog.vn , như sự kiện Thiết kế slogan cho giải đấu, Kết bạn với ASUS ROG qua Facebook, Giải ô chữ ASUS ROG….với những phần quà cực kỳ hấp dẫn và giá trị từ ASUS Việt Nam.

ĐIỂM LẠI ASUS ROG CHAMPIONSHIP THÁNG 3 – ĐẠI DIỆN HÀ NỘI VÔ ĐỊCH!

Trải qua 3 tuần thi đấu đầu tiên, giải đấu thể thao điện tử trực tuyến lớn nhất Việt Nam ASUS ROG Championship đã đem lại cho khán giả một không khí thi đấu chuyên nghiệp, kịch tính và cũng không kém phần hấp dẫn. Thu hút sự chú ý của rất nhiều game thủ, giải đấu đã trở thành tâm điểm của cộng đồng DotA Việt trong suốt nhiều tuần qua với hơn 400 đội đăng ký mỗi tuần. Cứ thứ bảy và chủ nhật hàng tuần, giải đấu lại trở lại đầy hào hứng với những cuộc đua tranh quyết liệt và tinh thần chiến đấu hết mình của các đội tham gia. Và sau ngày chủ nhật cuối cùng của tháng Ba, chức vô địch đầu tiên của Vòng thi đấu tháng đã có chủ, với chiến thắng của đội Full Louis,một đại diện đến từ Hà Nội.

Full Louis – Đội vô địch giải đấu ASUS ROG Championship tháng 3

Xuất sắc vượt qua những tên tuổi lớn như StarsBoBa, G4V đến từ TP.HCM, Full Louis đã trở thành đội đầu tiên đoạt chiếc vé tham dự Vòng chung kết năm của ASUS ROG Championship vào tháng 7 tại ASUS EXPO.

Trong những tuần tiếp theo, giải đấu ASUS ROG Championship sẽ tiếp tục tìm ra thêm những gương mặt tiêu biểu nữa để hội tụ tại vòng chung kết năm tại ASUS EXPO. Các bạn có thể theo dõi tất cả các thông tin liên quan đến giải đấu tại trang Web *www.asusrog.vn*.

SẢN PHẨM ASUS ROG TIÊU BIỂU: MATRIX - DÒNG CARD ĐỒ HỌA CAO CẤP GIÁ HỢP LÝ

Dòng card đồ họa Matrix nằm trong phân khúc sản phẩm ROG (Republic Of Gamers) được xem như dòng sản phẩm đáp ứng thực tế nhất những yêu cầu của game thủ hiện tại. Mặc dù không sở hữu những công nghệ đỉnh cao như Eyefinity hoặc cổng Display Port, Matrix lại có thể dễ dàng cung cấp cho game thủ trải nghiệm những game "khủng" ở độ phân giải 1920 x 1080 với thiết lập cao nhất, trong khi tốc độ khung hình vẫn đạt 60fps. Ngoài ra, đây còn được xem là dòng sản phẩm VGA đáng tiền và hiệu năng nhất trong tầm giá, với mức giá rất hợp lý cho các game thủ.

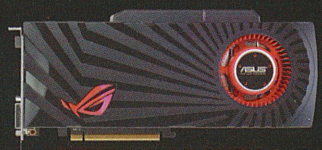
Series Matrix có ba dòng chính:

- **MATRIX 5870 P/2DIS/2GD5:** Sử dụng nhân xử lý đồ họa ATI Radeon 5870.
- **MATRIX 5870/2DIS/2GD5:** Sử dụng nhân xử lý đồ họa ATI Radeon 5870 nhưng có tốc độ thấp hơn so với phiên bản P.
- **MATRIX GTX285/HTDI/1GD3 :** Sử dụng nhân xử lý đồ họa Nvidia GTX285.

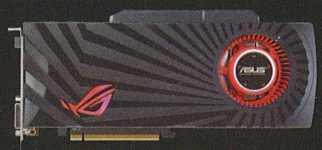
Tất cả 3 phiên bản này đều có những điểm chung về phong cách thiết kế và những tính năng đặc biệt mà chỉ riêng ASUS mới có.

- **Super Hybrid Engine:** Mạch quản lý điện năng, cho phép chuyển qua hai chế độ, tăng sức mạnh lên tới 19% và có thể giảm được 54% tiếng ồn từ quạt.
- **Extreme Cooler:** Hệ thống giải nhiệt đặc biệt với những ống tản nhiệt đồng chứa chất lỏng làm mát kết hợp với hệ thống quạt giúp nhiệt độ bên trong luôn ổn định.
- **iTracker 2:** Phần mềm theo dõi nhiệt độ, trạng thái hoạt động của card. Cho phép các tay ép xung tinh chỉnh những thiết lập về tốc độ cũng như điện năng tiêu thụ.
- **Safe Mode:** Hệ thống bảo vệ card đồ họa, phòng những trường hợp hoạt động quá tải hoặc sai thông số trong quá trình tinh chỉnh bởi người dùng.

Tất cả các sản phẩm ASUS ROG Matrix 5870 có giá nằm trong khoảng 6 triệu đồng (300 USD), rẻ hơn rất nhiều so với chiến thần Ares hay Mars (giá khoảng 20.000.000 đồng). Để sở hữu ngay sản phẩm ASUS ROG Matrix, xin vui lòng liên hệ các đại lý được ASUS ủy nhiệm có trên Website *http://vn.asus.com*.



MATRIX 5870/2DIS/2GD5



MATRIX 5870 P/2DIS/2GD5

MATRIX GTX285/HTDI/1GD3

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

CẬP NHẬT DANH SÁCH TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN (GO) ĐỦ ĐIỀU KIỆN

Ngày 1/4, Bộ TT-TT đã công bố danh sách các trò chơi trực tuyến được cấp văn bản xác nhận đủ điều kiện kỹ thuật nghiệp vụ. Việc đăng tải danh sách này nhằm giúp các địa phương thuận lợi hơn khi tiến hành thanh tra, kiểm tra về hoạt động cung cấp GO, cũng như cung cấp thông tin đến với người chơi game và doanh nghiệp cung cấp GO. Tuy nhiên, trong danh sách trên vẫn còn một vài chi tiết chưa chính xác và Sở TT-TT TP.HCM đã có góp ý.

KIẾN NGHỊ KHÔNG CHO PHÉP KINH DOANH TÀI SẢN ẢO TRÊN TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN

UBND TPHCM vừa có công văn gửi Thủ tướng Chính phủ về giải đáp kiến nghị của Hiệp hội Doanh nghiệp phần mềm Việt Nam (VINASA). Theo đó, công văn kiến nghị Thủ tướng xem xét, tiếp tục ủng hộ và hỗ trợ UBND TP kiên quyết thực hiện việc không cho phép kinh doanh tài sản có giá trị ảo, vật phẩm ảo trên các trò chơi trực tuyến (GO) trong khi chờ các cơ quan nhà nước có thẩm quyền ban hành quy định cụ thể.

GAMECUP 2011 THÊM GIẢI CHO NHÀ PHÁT TRIỂN

Giải Sản phẩm Glải trí và Thể thao Điện tử Ưa chuộng Nhất (GameCup) 2011 sẽ có thêm hạng mục bình chọn mới: "Nhà phát triển Ưa chuộng Nhất". Glải sẽ mở cửa bình chọn trực tuyến từ 25/4 và kết thúc vào ngày 10/6/2011. Thông tin thêm có tại *http://binhchon.pcworld.com.vn.*

ASIASOFT GIỚI THIỆU DỰ ÁN GAME THUẦN VIỆT ĐẦU TIÊN

Ngày 11/4 Asiasoft Việt Nam cho ra mắt trang teaser mang tên Âu Lạc Online. Nhà phát hành cho biết đây là dự án game thuần Việt đầu tiên của mình và dự kiến ra mắt trong năm nay. Cùng với việc tái hiện 2.000 năm lịch sử của thời đại Hùng Vương, Âu Lạc Online sẽ cho game thủ làm quen với kỹ nghệ đúc đồng, rèn sắt, chế tạo vũ khí... Bên cạnh đó, game thủ có thể tham gia vào các cuộc tranh tài cao thấp với mục đích rèn luyện võ nghệ phục vụ sứ mệnh chống giặc ngoại xâm, đồng thời đề cao tinh thần thượng võ dân tộc. Một trang teaser về Âu Lạc Online cũng vừa được Asiasoft giới thiệu tại địa chỉ aulac.asiasoft.vn.

VTC RA MẮT 2 GAME MẠNG XÃ HỘI

Ngày 31/3 VTC Game đã cho ra mắt game mạng xã hội đầu tiên có tên Let's Go Train. Let's GoTrain lấy chủ đề về các đoàn xe lửa chở hàng. Tiếp đó, một tuần sau VTC tiếp tục tung ra game mạng xã hội thứ hai với tên gọi Airport. Là một trò chơi chiến lược kinh tế về vận tải hàng không , người chơi trở thành chủ sở hữu một sân bay và một số đường băng. Người chơi phát triển sân bay bằng cách mua máy bay mới, xây dựng các công trình và cảnh quan để để thu lợi. Đây cũng được coi là ứng dụng được chờ đợi của mạng xã hội Việt Nam Go.vn- dự án cấp Quốc gia do VTC quản lý.

MOBIFONE CẬP NHẬT ONGAME MOBI PHIÊN BẢN 2

Ngày 28/3, Mobifone đã cập nhật Ongame Mobi phiên bản 2 trên hệ thống trang chủ trang dịch vụ http://wap.mobifone.com.vn/ của mình. So với bản cũ, Ongame Mobi phiên bản 2 được cập nhật thêm hai game mới là Mậu Binh 1 và Mậu binh 2 (XiDzrách). Các game hiện có ở phiên bản cũ là: Holla, TuLoKho, SamCo, Cờ Tướng, Cờ Caro. Khi chuyển qua Ongame Mobi version 2 cũng được bổ sung thêm nhiều vật dụng mới hỗ trợ cho người tốt hơn.

TÌM KIẾM "NGÔI SAO" TRÊN ZING ME

Cộng đồng mạng xã hội Zing Me sẽ tiếp tục bình chọn 10 thí sinh lọt vào vòng chung kết cuộc thi tuyển diễn viên điện ảnh, phim truyền hình "Ngôi sao ngày mai 2011" từ hơn 6.000 thí sinh từ bây giờ đến hết ngày 18/5/2011. Đây là giải thưởng bình chọn online độc lập do Zing Me khởi xướng và trao giải. Mười video clip dự thi của 10 thí sinh vào đến vòng chung kết sẽ được bình chọn online trên mạng xã hội Zing Me. Ngoài việc được vinh danh trong cộng đồng mạng đông đảo này, thí sinh có nhiều bình chọn nhất sẽ nhận được phần thưởng trị giá 20 triệu đồng.

CỔ LONG ONLINE RA PHIÊN BẢN MỚI

Ngày 20/04, Cổ Long Online sẽ cập nhật phiên bản mới. Với nhiều nội dung mới như Cường hóa trang bị, Cường hóa Trợ thủ, hệ thống Dị dung, Thú cưỡi và phúc lợi Bang phái, hệ thống Trợ thủ mới. Song song với việc ra mắt phiên bản mới, Cổ Long Online còn khai mở máy chủ mới Kim Tinh.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdaivn@ yahoo.com
Tel: (04) 3.726.1373

* PSP GO - PSP 3000: 5 triệu
* Play Station 3 (120GB): 7,8 triệu
* XBOX 360 Arcade 4GB: 8,5 triệu
* Nintendo Wii: 5 triệu
* Play Station 2: 2,8 triệu
* Nintendo DS Lite: 3 triệu

PS Move
2,2 triệu

Kinect
4,6 triệu

TUY CÁC DOANH NGHIỆP PHÁT HÀNH TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN (ONLINE GAME, VIẾT TẮT GO) ĐANG CHỜ QUY CHẾ QUẢN LÍ TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN NHƯNG HỌ VẪN CHUẨN BỊ CHO MÙA HÈ 2011 SẮP TỚI.

CHỜ QUI CHẾ
CHUẨN BỊ CHO MÙA HÈ

NGUYÊN XUÂN

Chờ quy chế

Theo các doanh nghiệp (DN) phát hành game, việc Bộ TT-TT và Sở TT-TT TP.HCM lần lượt công bố danh sách trò chơi trực tuyến đạt chuẩn đầu tháng 4/2011 vừa rồi là động thái giúp cho họ thêm yên tâm để tiếp tục vận hành các sản phẩm của mình. Đây đó, đã bắt đầu xuất hiện trở lại quảng cáo GO. Đơn cử như VDCNet2E quảng cáo OnGame qua hệ thống quảng cáo Chichilon Media trong thang máy tòa nhà Itaxa, TP.HCM.

Theo các DN, thị trường GO Việt giai đoạn hiện nay sẽ vẫn ở tình trạng trầm lắng như từ giữa năm 2010. Họ hầu như chỉ cố gắng duy trì sản phẩm hiện hữu. Nếu qui chế quản lý GO được ban hành sớm, thị trường mới có thêm sản phẩm từ giữa năm 2011. Xu thế thay đổi đương nhiên xảy ra, với nhiều thể loại game mới như 3D, web game có tính tương tác cộng đồng cao sẽ ra mắt.

Ông Lê Hồng Minh, Tổng giám đốc VNG, cho biết: "Hiện tại, chúng tôi cũng chưa chắc hè 2011 sẽ phát hành sản phẩm mới, vì Quy chế quản lý game online vẫn chưa được chính phủ ban hành. Cả ngành game không thể phát hành thêm như quảng bá sản phẩm từ tháng 7/2010 tới thời điểm hiện tại."

Hè 2011: Không thể không chuẩn bị

Nếu quy chế mới được ban hành, thị trường GO Việt sẽ phải vận hành theo cách mới với những định hướng lành mạnh hơn. Hầu hết các nhà phát hành đều cho rằng xu hướng lựa chọn nội dung game lành mạnh, nhẹ nhàng sẽ được nhấn mạnh trong thời gian tới. Đồng thời, các DN phát hành game phải chú trọng việc tuyên truyền và giới hạn thời gian chơi hợp lý của các game thủ, đặc biệt ở các quán Internet công cộng sau 10 giờ đêm.

Tại Việt Nam, trong tháng 4/2011, nhiều tựa game mới đã được công bố trên mạng tuy chưa biết chúng sẽ được phép phát hành hay không như Thần Bài Online, Cửu Đỉnh Online (của xGO). VNG cũng đang chuẩn bị game 3D màn hình ngang phong cách truyện tranh (manga) với tên gọi Elsword, Tinh Thần Biến.

Ngoài ra có nhiều tựa game được cung cấp bất hợp pháp từ nước ngoài và các nhà phát hành cũng không màng đến chuyện công bố danh tính thực của họ.

VNG tiết lộ đang chuẩn bị là thể loại sản phẩm hoàn toàn mới – "game giáo dục trực tuyến" nhưng không biết đây là game nhập hay tự phát triển? Trong khi đó, không ít các nhà phát hành khác đã công bố các dự án mới như VTC Game, FPT Online v.v.

Không ít các doanh nghiệp game Việt Nam đã và đang tập trung đẩy mạnh sản xuất nhiều game tập trung vào nội dung giải trí nhẹ nhàng và đang có định hướng xuất khẩu một số game thành công của mình ra các thị trường nước ngoài. Họ đều mong muốn Qui chế sớm được ban hành, với sự ủng hộ của chính phủ về mặt chính sách để có thể mạnh dạn tiếp tục đầu tư vào mảng phát triển game và các sản phẩm nội dung số khác.

BÀ LÊ THỊ NGỌC DIỆP

TIẾP THEO CHỦ ĐIỂM KỲ TRƯỚC VỀ ĐÀO TẠO, TUYỂN DỤNG VÀ PHÁT TRIỂN TRÒ CHƠI ĐIỆN TỬ, THẾ GIỚI GAME ĐÃ PHỎNG VẤN BÀ LÊ THỊ NGỌC DIỆP, PHÓ TỔNG GIÁM ĐỐC PHỤ TRÁCH NGUỒN NHÂN LỰC, CÔNG TY VNG.

KHAI TÂM

LỰA CHỌN NGÀNH GAME

VNG có thể cho biết nhu cầu tuyển dụng nhân sự nói chung và tuyển dụng cho việc phát triển game nói riêng?

Tính tới thời điểm năm 2011, số lượng nhân viên của VNG là gần 1400 người, được chia làm nhiều bộ phận khác nhau như kỹ thuật, marketing, vận hành game, web, hỗ trợ khách hàng, sale… Riêng với ngành phát triển game, mảng kinh doanh quan trọng của VNG, chúng tôi luôn mở rộng cánh cửa đón nhận những nhân sự có chất lượng tốt nằm trong nhánh nghề nghiệp như họa sĩ (Artist), lập trình và kỹ sư phần mềm, thiết kế game (Game design) hay Quản lý sản phẩm kỹ thuật (Technical Product Manager). Thông tin chi tiết ứng viên có thể tham khảo trên website *http://www.vng.com.vn*

VNG có thể cho biết nhu cầu tuyển dụng của công ty dự kiến trong 2011 không? Và yêu cầu tuyển dụng của công ty trong năm nay có gì thay đổi?

Trong năm 2011, VNG cần thu hút và tuyển thêm gần 300 nhân viên mới. Tùy theo nhánh công việc mà mỗi vị trí lại có các yêu cầu khác nhau. Ví dụ Game Art Director (Giám đốc Mỹ thuật Game) cần có kiến thức về khái niệm như Concept Art, Pixel Art, 2D – 3D Art. Đối với các vị trí lập trình (Software Engineer) thì bạn phải am tường ngôn ngữ C++, Java, hoặc PHP…

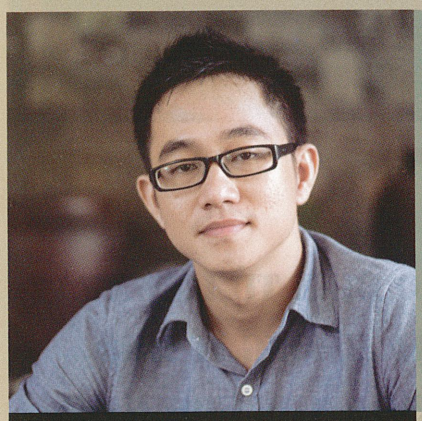
Lập trình viên game (programmer) cần có những yêu cầu và tố chất gì?

Với nhánh nghề nghiệp lập trình hay kỹ sư phần mềm luôn đòi hỏi phải sở hữu tư duy cực kỳ logic, tính kỷ luật trong lập trình, khả năng cộng tác - làm việc nhóm, khả năng tự nghiên cứu và đa năng trong nhiều lĩnh vực kỹ thuật và tư duy ứng dụng thực tế.

VNG có thể cho biết đánh giá về các học viên tốt nghiệp từ các trung tâm đào tạo tại Việt Nam? Họ đã đáp ứng được và chưa được nhu cầu tuyển dụng của VNG ra sao?

Phần lớn nhân sự đảm nhiệm những lĩnh vực kể trên ở VNG xuất thân từ các trường ĐH danh tiếng như ĐH Bách Khoa & ĐH KHTN TP.HCM. Nhận xét về chất lượng nguồn nhân lực này, chúng tôi cho rằng cơ bản các trường đại học trong nước và các trung tâm đào tạo quốc tế được đào tạo nền tảng khá tốt. Tuy nhiên, bên cạnh kiến thức nền, hầu như sinh viên đều chưa được trang bị các kỹ năng cần thiết như tư duy ứng dụng thực tế, kỹ năng phối hợp & làm việc nhóm, quản lý dự án, v.v. Vì thế VNG thường ưu tiên lựa chọn các nhân sự là sinh viên tốt nghiệp ĐH trong nước (kiến thức nền tảng tốt), đã làm việc khoảng 3 đến 5 năm tại các công ty nước ngoài (được đào tạo kỹ năng mềm, có kinh nghiệm, tinh thần kỷ luật cao và khả năng làm việc nhóm hiệu quả). Những nhân viên này thường được đánh giá là chịu khó, cầu tiến và biết cách quản lý kết quả công việc của bản thân. Bên cạnh đó, công ty cũng đang chào đón các bạn sinh viên mới tốt nghiệp có kiến thức nền tảng tốt, trải qua quá trình tuyển chọn và đào tạo kỹ năng làm việc tại chính VNG để trở thành những nhân tố sáng tạo không ngừng cho các sản phẩm dịch vụ đáp ứng nhu cầu của cộng đồng người dùng Internet Việt Nam.

HƯỚNG ĐẾN TỐP 10 TRÊN APPLE STORE



ÔNG NGUYỄN HOÀNG NAM

NHIỀU NGƯỜI CHƠI "ANGRY BIRD", "CUT THE ROPE" TRÊN IPHONE HẲN ĐỀU BIẾT ĐẾN NHÀ PHÁT HÀNH CHILLINGO NHƯNG ÍT AI BIẾT RẰNG CHILLINGO CŨNG PHÁT HÀNH GAME DI ĐỘNG CHO COLOR BOX SOFTWARE.

YÊN KHÊ

Bất kỳ ai trong ngành phát triển game di động cũng nhận thấy những khó khăn và thách thức mà một nhóm phát triển game độc lập như Colorbox gặp phải. Việt Nam hầu như còn rất non trẻ trong ngành phát triển game, người dùng quen chơi game bẻ khoá, xã hội còn không ít dư luận tiêu cực về game v.v.

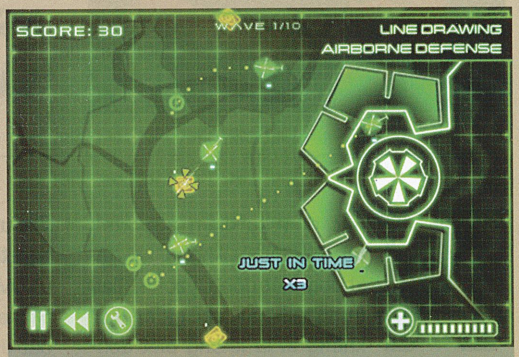
Nhưng chỉ chưa đầy 2 năm sau khi trình làng, Colorbox đã gây ngạc nhiên cho cộng đồng game di động Việt Nam. Bốn tựa game đầu tay (Lines Deluxe, Crazy Parachute, Arena Arcade, Tales of the Zodiac) của nhóm phát triển cho iOS (máy Apple iPhone) cũng đã được chuyển (port) cho nền tảng bada (máy Samsung Wave). Nhưng chưa hết, còn nhiều tựa game khác như AIR Defense, WAVE, Dalton –the Awesome, Brick Tower, Ripoff, Twins Candy, SAS …

Colorbox cho biết tựa game mới nhất AIR Defense đã được Chillingo, công ty vừa được EA mua lại, phát hành. Chillingo tuy không có các sở hữu bản quyền game đáng chú ý nhưng có kinh nghiệm, quan hệ và nhất là lượng người dùng trên toàn thế giới.

Rovio, hãng phát triển Angry Bird, từng phát hành qua Chillingo. Tuy nhiên, sau khi thành công, họ có thể tự phát hành game trực tiếp trên Apple AppStore. Đến nay, công ty này đã tự phát hành khá nhiều game có thứ hạng cao trên Apple AppStore.

Nguyễn Hoàng Nam, giám đốc Colorbox cho biết: "Colorbox cũng có thể tự phát hành. Tuy nhiên, chỉ cần 10% lượng người dùng của Chillingo quan tâm đến tựa game sẽ mang lại nhiều cơ hội hơn cho Colorbox".

Tựa game AIR Defense, do Chillingo phát hành, đã được tạp chí Pocket Gamer chọn là 1 trong 5 game hay nhất trong tuần. Hiện tựa game thủ thành này đang nằm trong danh sách tốp 200 game trả tiền (giá 1USD, khoảng 20.000 đồng) trên Apple Appstore, đang tiến vào tốp 100. "Tham vọng của chúng tôi cũng với Chillingo là đưa game này vào tốp 10 nhưng rõ ràng danh sách tốp 10 khá chật chội," Nam chia sẻ.



Glao diện game AIR Defense

Về cách chơi, trong AIR Defense bạn mua, bán hoặc nâng cấp tối đa cùng lúc 6 máy bay và chạm tay để điều động máy bay di chuyển và tấn công các mục tiêu.

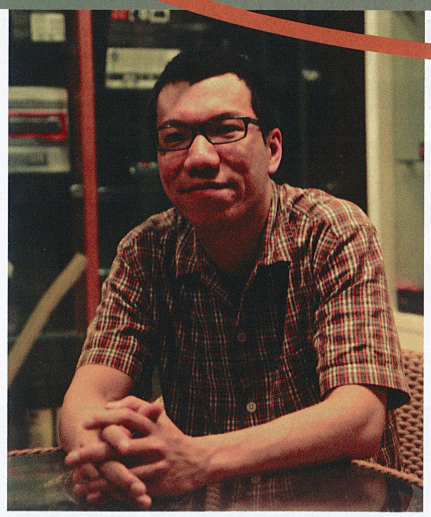
Với nhiều tựa game hay, liệu Colorbox sẽ khó tránh khỏi nạn bẻ khóa và ăn cắp bản quyền? "Chúng tôi hiểu thị trường Việt Nam. Colorbox chủ yếu nhắm vào doanh thu từ thị trường châu Âu và Mỹ. Chúng tôi có các game phát hành riêng miễn phí cho thị trường Việt Nam như "Thế giới bánh kẹo" – với cách chơi tương tự Pikachu," Nam cho biết.

Tham vọng của nhóm phát triển game di động này không chỉ ngừng ở AIR Defense. Nhóm đã tung ra WAVE – một game bắn máy bay theo nhịp điệu bài hát mp3 của người dùng iPhone. Một game khá thành công là Dalton – the Awesome đã được Thế Giới Game giới thiệu. Chưa hết, một con bài chiến lược khác là "Ripoff" hứa hẹn sự thành công của "dòng game chim" trên Apple AppStore. Bạn sẽ điều khiển đa chạm một chú chim với những cú phóng người quyết liệt trên khắp màn hình iPhone để bảo vệ các quả trứng.

Thế Giới Game sẽ lần lượt giới thiệu các tựa game nói trên đến quí bạn đọc.

VŨ THÀNH CÔNG

LÀM CHỦ NHƯNG VẪN PHẢI "CÀY"



LÀ TRUNG TÂM THỂ THAO ĐIỆN TỬ LỚN NHẤT HÀ NỘI, CYZONE HIỆN GẶP KHÔNG ÍT KHÓ KHĂN. TRONG THÁNG 4/2011, THẾ GIỚI GAME ĐÃ TRÒ CHUYỆN CÙNG VŨ THÀNH CÔNG, NGƯỜI TỪNG DỰNG LÊN 1 CYZONE TỪ "ĐỐNG ĐỔ NÁT" CỦA INFERNO.

HỒNG PHƯỢNG

Nhắc đến "tụ điểm eSports" tại Hà Nội, không ai là không biết đến Cyzone. Tại trung tâm này, các game thủ không ai là không biết đến anh chủ cybergame vui vẻ, luôn nhiệt tình giúp đỡ, giải đáp các thắc mắc của người chơi về các game eSports. Thậm chí, lâu lâu, nhân vật này còn "xắn tay" tham gia vào các trận thư hùng cùng khách chơi trên mặt trận Counter Strike, DotA... Từng là game thủ eSports với đầu óc kinh doanh, Vũ Thành Công hiểu rõ yêu cầu của một cybergame chuyên nghiệp. Năm máy game/dãy cùng diện tích một chỗ ngồi đủ rộng với ghế lớn và êm, sạch sẽ - đó luôn là lời hứa về chất lượng dịch vụ của Cyzone.

Họ & tên : _____
SĐT : _____

iPod Touch giá cực sốc
Chỉ có tại HALO !!!
(Áp dụng từ 15/5 đến 15/6)
8GB: 4 680 000 Đ
32GB: 6 880 000 Đ
82-84 Pasteur P.Bến Nghé Q.1 TP.HCM

Điều gì đã khiến Công quyết định mở trung tâm CyZone?

Mình tham gia cộng đồng Counter Strike (CS) từ những ngày cộng đồng đang bắt đầu manh nha tại Việt Nam. Sau đó, mình, anh Phương "Uzi" (một nhân vật quan trọng khác, đóng góp rất nhiều cho sự phát triển của làng CS Việt Nam – người viết) cùng bạn bè thành lập quán game nhỏ có tên Volcano với mục đích tạo ra môi trường sinh hoạt một cách chuyên nghiệp cho các anh em có cùng đam mê. Sau một thời gian hoạt động, Volcano bắt đầu gặp khó khăn về tài chính và buộc phải đóng cửa, dẫn đến việc các game thủ CS Hà Nội mất đi chỗ sinh hoạt chung. Lúc đó, mình và anh Uzi đã bàn nhau về các giải pháp khác.

Trong một buổi trà đá vỉa hè bình thường thôi, cùng với Uzi, Kit (một nhân vật khác có nhiều đóng góp cho sự phát triển của CS Việt Nam, người Trung Quốc) và Sơn "Khoai" (gương mặt kỳ cựu của làng CS Hà Nội), tất cả đã có ý tưởng về kế hoạch mở một trung tâm giải trí về eSports cho game thủ.

Vào thời gian đó, ở Việt Nam chưa có một sân chơi nào dành riêng cho eSports nên mình đã phải nghiên cứu rất nhiều về mô hình thiết kế của các cyber nước ngoài. Thậm chí, mình đã phải sang tận nơi để tham khảo. Cuối cùng, sau nhiều nỗ lực, Cyzone đã chính thức khai trương vào đầu năm 2009.

Mình mở Cyzone, trước hết là để phát triển phong trào eSports Hà Nội và đây cũng là mục đích đầu tiên. Sau đó là mục đích kinh doanh. Nếu hoạt động không có lợi nhuận, Cyzone sẽ đi vào vết xe đổ của Volcano và điều này thì không ai mong muốn cả. Lợi nhuận từ kinh doanh sẽ giúp mình thu hồi vốn cũng như tạo ra được thị trường, chẳng hạn như eSports phát triển thì nhu cầu sử dụng các thiết bị chơi game chuyên nghiệp sẽ tăng lên, từ đó tạo thị trường cho kinh doanh thiết bị phần cứng game.

Để điều hành một cybergame lớn như vậy, hẳn anh đã gặp rất nhiều khó khăn?

Trong năm đầu tiên, CyZone kinh doanh khá tốt nhưng đến giờ thì mọi chuyện trở nên thật khó khăn. Đầu tiên là chi phí mặt bằng lên, rồi tiền lương nhân viên, tiền điện, tiền nước, mọi thứ hầu hết đều đã tăng giá.

Không dừng lại tại đó, vốn thành lập CyZone hầu hết là đi vay nên mình phải luôn cố gắng trả lãi suất theo định kỳ. Bề ngoài,

CyZone có vẻ nhộn nhịp nhưng thực chất dạo này, hoạt động kinh doanh đều không có lãi nếu không muốn nói là lỗ. Hơn nữa, chi phí cho đợt nâng cấp máy gần đây là không hề nhỏ. Khó khăn này cứ thế chồng chất khó khăn kia. Hiện tại, mình chỉ mong thu hồi được vốn đã đầu tư là mừng lắm rồi.

Trước đây, Cyzone còn có một nguồn thu khác đến từ việc tổ chức các sự kiện nhưng do ảnh hưởng từ thị trường trò chơi trực tuyến, các nhà phát hành hầu như không được phép tổ chức các sự kiện mang tính chất quảng bá cho trò chơi của mình. Và điều này đã gây ảnh hưởng tới thu nhập chung của sân chơi này. Môi trường của Cyzone ngay từ đầu được xây dựng theo mô hình chuẩn của eSports nên khách chơi trò chơi trực tuyến thường cảm thấy lạc lõng nên dần dần họ cũng ít xuất hiện hơn.

Vậy anh đã có những giải pháp nào nhằm đối phó trước tình hình như vậy?

Thực tế, không chỉ là nơi thu hút các game thủ CS đến luyện tập mà số lượng người chơi DotA tại Cyzone cũng tương đối, nên mình muốn phát triển phát triển thêm cộng đồng này để làm khách hàng tới trung tâm chơi ngày một phong phú. Mình rất muốn đưa ra mức giá hữu nghị cho số lượng game thủ này, nhưng vì các lý do khách quan, giá giờ chơi đã có chút thay đổi cơ bản, từ 4.000 – 5.500/giờ. Tuy nhiên, các chương trình khuyến mãi vẫn duy trì các mức 10 – 100%, nên thực tế chỉ còn 2.000 – 5.000/giờ, có nhiều mức, tùy theo nhu cầu của khách. Mình nghĩ đây là mức giá hợp lý, bằng hoặc thậm chí thấp hơn mặt bằng chung giá tiền hiện nay của một số trung tâm. Điều này hy vọng sẽ kích thích sự phát triển của phong trào DotA ở Cyzone.

Không những vậy, mình cũng chủ động đẩy mạnh phong trào thi đấu DotA qua hệ thống giải Cyzone hàng tháng. Thay vì tập trung vào số lượng như trước, mình đã tăng mức tiền thưởng và giới hạn số lượng đội tham gia để nâng cao chất lượng giải. Cùng với việc tiếp thu ý kiến người tham gia, giải đã được tổ chức vào thời gian hợp lý hơn nên cũng thu hút được đông đảo sự quan tâm.

Bên cạnh đó, Cyzone cũng cố gắng cắt giảm mọi chi phí hoạt động, tăng hình thức dịch vụ đồ ăn, uống… Bản thân mình cũng tích cực "cày" thêm bên ngoài để có tiền duy trì hoạt động của trung tâm nữa. (cười)

Anh có thể chia sẻ suy nghĩ về phong trào eSports tại Việt Nam?

Phong trào eSports Việt Nam có đặc điểm là khi bùng phát mạnh mẽ, khi trầm lắng đến mức khó tin. Nhưng chung quy lại, phong trào eSports nước nhà hầu như vẫn là tự phát, do những người đam mê tự phát triển mà thiếu đi sự quan tâm từ những người có khả năng cả về tài chính lẫn quyền hành. Có thể đối với họ, họ chưa nhìn ra được lợi nhuận xuất phát từ eSports hoặc eSports chưa thể đạt được những yêu cầu nhất định trong mục đích thương mại. Đây chính là điểm hạn chế lớn nhất của cộng đồng eSports Việt Nam.

Ngoài ra, tính không ổn định cũng là yếu tố khiến các nhà tài trợ còn dè dặt khi muốn đặt chân vào lĩnh vực này. Chẳng hạn một đội DotA, giải này họ thi đấu với đội hình A, nhưng sang giải kia, họ đã xuất hiện với bộ mặt B với sự thay đổi một vài thành viên. Trong khi nhà tài trợ lại luôn đòi hỏi sự ổn định để có thể nắm bắt được tình hình một cách tốt nhất thì các đội Việt Nam lại chưa nhận thức được điều này.

Thực tế, đã từng có những nhà tài trợ lớn như: Microsoft, Razer thông qua mình để tìm hiểu về cộng đồng eSports Việt Nam khi mong muốn được đỡ đầu các game thủ Việt. Mình cảm thấy rất khó khăn để lựa chọn ra gương mặt thích hợp nhất, tất cả chỉ vì lý do trên.

Từng là một game thủ eSports, anh có lời khuyên nào dành cho các thế hệ game thủ trẻ?

Đối với những game thủ mong muốn được thi đấu chuyên nghiệp, điều duy nhất họ có thể làm lúc này là cải thiện trình độ bằng cách luyện tập thật chăm chỉ với các đối thủ giỏi hơn mình. Hiện tại, chúng ta chưa thể vươn lên phát triển như Hàn Quốc hay Trung Quốc nên khó có chuyện các game thủ được trả lương để luyện tập, nên các bạn game thủ sẽ phải tự mình rèn luyện các kỹ năng. Luyện tập ở các Cyber có uy tín sẽ giúp các bạn cải thiện điều đó.

Tham gia giải đấu online lẫn onLAN để cọ xát cũng là một cách giúp nâng cao trình độ và bản lĩnh, kinh nghiệm thi đấu rất nhiều.

Tại Cyzone, nhiều khi, mình quan sát thấy có các màn thi đấu đánh độ vui vẻ. Mặc dù chỉ là chai nước rất nhỏ nhưng nó phần nào giữ được nhiệt huyết và đam mê cho người tham gia.

Thực tế mà nói, mình chưa thấy ở Việt Nam đội game nào hay game thủ nào có thể được gọi là chuyên nghiệp vì chuyên nghiệp thực chất là sự hài hòa giữa các hành xử xã hội chứ không đơn thuần là trong game. Hiện tại, môi trường Việt Nam chưa đủ điều kiện để phát triển tới mức chuyên nghiệp. Để vươn lên được cái mốc này, chúng ta cần phải làm rất nhiều điều trong một khoảng thời gian dài chứ không đơn thuần là một sớm một chiều.

Liệu anh có thể tiết lộ một chút cho độc giả TGG về kế hoạch phát triển Cyzone trong tương lai?

Hiện tại, mình đang nhận tài trợ cho 2 đội DotA là Cyzone.DotA và Cyzone.Like, với mức giá tượng trưng là 1.000/giờ. Nếu có thể, mình rất muốn được tạo điều kiện này tới các đội game khác nữa, giúp các bạn theo đuổi đam mê thi đấu eSports chuyên nghiệp.

Ngoài ra, mình cũng sẽ cố gắng tìm được nhà tài trợ cho các giải đấu, cũng như giúp các đội Việt Nam tìm được Mạnh Thường Quân cho mình. Tuy chưa dám nói trước điều gì nhưng đó sẽ là mục tiêu dài hạn hàng đầu của mình. Mình mong muốn sẽ được góp sức trên con đường phát triển nền eSports Việt Nam.

source code
Mật mã gốc

Đạo diễn: Duncan Jones

Diễn viên: Jake Gyllenhaal, Michelle Monaghan, Vera Farmiga, Jeffrey Wright, Russell Peters

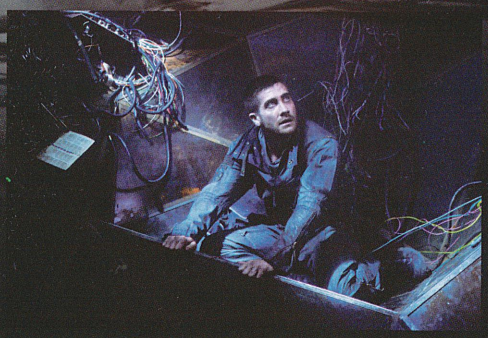
Ngày ra mắt tại Việt Nam: 29/4/2011

Mật mã gốc vẽ nên một bức tranh rất gần gũi với thực tế, khiến khán giả khi thưởng thức gần như tin rằng điều này hoàn toàn có thể xảy ra, và chương trình dạng như Source Code rất có thể tồn tại thực sự trên hành tinh này.

Vào một sáng tinh mơ, viên đại úy Colter Stevens choàng tỉnh dậy và ngỡ ngàng khi thấy mình đang ngồi trên một chuyến tàu cao tốc. Anh ngỡ ngàng không biết điều gì đang xảy ra. Colter dáo dác nhìn xung quanh. Một người phụ nữ xạ lạ đang nói chuyện với anh bằng một đề tài anh không hiểu được. Cô ấy nói chuyện vẻ như rất thân thiết với anh và gọi anh bằng một cái tên xa lạ. Phải chăng đây là một giấc mơ? Colter đứng dậy, bằng một cách vội vã lao nhanh vào trong nhà vệ sinh. Bất ngờ thay, tấm gương phản chiếu lại một khuôn mặt hoàn toàn khác lạ. Anh tìm thấy một cái bóp tiền trong túi quần thuộc về người đàn ông mà anh thấy được trong gương, và có cái tên giống như người phụ nữ kia vừa gọi mình. Colter hoảng loạn bước ra ngoài, cô kia lao đến hỏi thăm anh, và rồi chỉ vài giây sau đó, con tàu cao tốc bỗng chốc nổ tung một cách khủng khiếp. Và Colter tỉnh dậy trong thân xác thực sự của anh.

Đó chính là 5 phút đầu tiên của tác phẩm điện ảnh hành động Mật mã gốc (Source Code). Source Code là tên của một chương trình quân sự tuyệt mật của quân đội Hoa Kỳ. Nó có khả năng đưa con người trở về quá khứ trong một thân xác khác để thay đổi lịch sử. Nhiệm vụ đầy gian khó lần này của Colter Stevens là anh phải lần nữa quay trở về quá khứ dưới một hình dạng khác để điều tra xem kẻ nào là hung thủ cài bom trên con tàu, sát hại hàng nghìn sinh mạng vô tội, và mục đích đen tối của y là gì? Liệu Colter có thể thay đổi lịch sử được hay không?

Trong chuyến hành trình trở về quá khứ này, người hùng Colter lại càng như thêm kết nối với đoàn tàu bởi một mắt xích quan trọng – Christina Warren, cô gái trẻ xinh đẹp quen biết rất rõ nhân vật mà anh chàng đại úy thế thân. Christina là nhân tố quan trọng khiến Colter không chỉ thực hiện nhiệm vụ cứu sống những người vô tội, mà còn là cứu một người con gái mà anh phải lòng.



Hai diễn viên chính Michelle và Jake kết hợp không thể ăn ý hơn nữa trên chuyến xe định mệnh. Chàng dũng cảm, quyết đoán và mạnh mẽ, còn nàng thì vững dạ tin tưởng đến nỗi không ngần ngại thử sức trước bất kỳ màn mạo hiểm nào.

Bên cạnh đó, toa tàu trong phim, bối cảnh chủ yếu nơi hai diễn viên chính xuất hiện được thiết kế dành riêng cho bộ phim, với nhiều mảnh có thể tháo rời, tựa một khối đồ chơi LEGO khổng lồ. Bài toán nan giải nhất cho đoàn làm phim, chính là phải đảm bảo sao cho tính logic và sự liên tục trong từng khung hình nhỏ nhất xuất hiện trên cửa sổ toa tàu, bởi lẽ với tốc độ di chuyển cao ngất, và bối cảnh vượt thời gian của phim, chỉ một sơ suất nhỏ có thể khiến hình ảnh mất đi tính liên tục, và trở nên giả tạo.

THANH VÂN

THẦN SẤM THOR

Đạo diễn: Kenneth Branagh

Diễn viên: Chris Hemsworth, Natalie Portman, Tom Hiddleston, Stellan Skarsgård, Anthony Hopkins

Ngày khởi chiếu tại Việt Nam: 29/4

Trong nhiều tựa game, từ "Thor" gắn liền với nhiều nhân vật và vật phẩm liên quan đến sấm sét. Bộ phim "Thần sấm Thor" góp phần giúp game thủ hiểu hơn về vị truyền trong truyền thuyết này.

Asgard, cõi thiên thể ở phía trên cùng của vũ trụ do Odin, vị vua của các vị thần cai trị. Thần Odin đã duy trì một nền hòa bình thông qua hiệp ước khắp vũ trụ, bất chấp những sự bất bình của Laufey, đối thủ của Odin, kẻ cai trị vùng thiên thể băng giá Jotunheim. Thần Sấm Thor là con trai cả của Odin, vào ngày anh nhận vương miện, thì một nhóm nhỏ của Laufey xuất hiện phá vỡ hàng rào an ninh của cung điện, trực tiếp vi phạm các hiệp ước đã có từ lâu. Trong cơn tức giận, Thor tự mình đi trả thù, và hành động này đã đưa anh đến một kết cục đau thương. Thor bị cha mình đày đến Trái đất (còn được gọi là Midgard, do ở một cảnh giới thấp hơn Asgard), bị tước của tất cả mọi thứ tạo nên con người anh,

bao gồm cả cây búa thần Mjolnir luôn được Thor sử dụng trong chiến trận.

Thor rơi xuống vùng sa mạc New Mexico, nơi mà nhà vật lý thiên văn Jane Foster đang điều tra sự rối loạn thiên thể. Mjolnir cũng rơi xuống Trái đất, tạo ra một miệng núi lửa khổng lồ bên ngoài thị trấn Puente Antiguo. Các nhân viên siêu mật vụ của chính phủ nhanh chóng xuất hiện, và Thor bị bắt giữ. Không còn quyền năng trong tay, Thor phải làm sao đây để thích nghi với một cuộc sống mới?

CHRIS HEMSWORTH TRONG VAI THOR

Trong đôi mắt của người sáng lập nên bộ truyện tranh Thor – Stan Lee, thì Chris Hemsworth trông giống như một siêu anh hùng thực thụ. Bỏ qua lớp trang điểm và y phục khoác bên ngoài, anh là một con người mạnh mẽ, có linh hồn và đầy cảm xúc. Khi ăn mặc như Thor, anh trông giống như một người đàn ông trưởng thành, đầy đủ sự khôn ngoan để gánh vác cả thế giới trên vai.

NATALIE PORTMAN TRONG VAI JANE FOSTER

Tác phẩm Thor đã tạo được sức thu hút đối với diễn viên vừa mới đoạt giải Oscar Natalie Portman. Natalie Portman đã có nhiều cuộc gặp gỡ với Kenneth Branagh để cùng trao đổi về nhân vật Jane Foster. Nhân vật Jane không phải là hình mẫu phụ nữ cổ điển, cô mạnh mẽ và là mối tình nồng cháy của Thor. Chính Jane là yếu tố chính tạo nên sự thay đổi của Thor trong toàn bộ diễn tiến của bộ phim.

ANTHONY HOPKINS TRONG VAI ODIN

Sự tham gia diễn xuất của nghệ sĩ lừng danh Sir Anthony Hopkins là một sự hỗ trợ đối với các diễn viên trẻ, đặc biệt với một diễn viên tuổi nghề còn ít ỏi như Chris Hemsworth. Anthony thừa nhận ông không phải là một người hâm mộ bộ truyện tranh Thor, nhưng ông rất có hứng thú với vai diễn Odin và mong ước bản thân có nhiều đất diễn hơn nữa cho nhân vật này.

THANH VÂN

âm thanh cho tác phẩm game

Thế Giới Game đã phỏng vấn Nhạc sĩ Hoài An, người có gắn bó với game bằng việc sáng tác cho những tựa game Thuận Thiên Kiếm (bài "Chí anh hùng") về âm nhạc nói riêng và âm thanh nói chung trong các tác phẩm game.

Chào Nhạc sĩ Hoài An, anh vui lòng cho biết đánh giá của mình về vai trò của âm nhạc nói riêng và âm thanh nói chung trong các tác phẩm game? So sánh âm thanh trong game với âm thanh trong các tác phẩm điện ảnh (phim) thì những điểm tương đồng và điểm khác biệt thể hiện như thế nào?

Âm thanh, âm nhạc có vai trò quan trọng trong game. Bạn tưởng tượng mà xem, một game với hình ảnh thật đẹp, cốt truyện tốt… nhưng âm thanh không thật, âm nhạc không phù hợp vv… sẽ làm người chơi cảm thấy "bực bội" đến cỡ nào.

Game cũng là một câu chuyện, một thế giới thu nhỏ với những vai chính, phụ, phản diện, đại cảnh hoành tráng, hay sâu lắng… Thế nên, khi ta so sánh âm nhạc của game với âm nhạc trong điện ảnh, cũng sẽ thấy có một số điểm tương đồng ở nhạc chủ đề, nhạc nhân vật (hay nhạc cho tuyến nhân vật), nhạc nền, nhạc tình huống (tạo sự hồi hộp, gay cấn, buồn bã, hay lãng mạn nhiều cảm xúc…) đi theo hình ảnh và nội dung kịch bản.

Tuy nhiên, bạn cũng có thể thấy nhạc trong game có những đặc thù khá "khó chịu" do tính chất game: người chơi có thể phải "đi" nhiều lần mới qua một "vòng" game hay hoàn thành "nhiệm vụ", do đó họ sẽ thuộc nằm lòng cả đoạn nhạc và âm thanh. Nhạc nền dày quá sẽ nặng nề, rồi thì nhạc cũng cần dài ngắn theo từng phân đoạn… Tùy theo lập trình cụ thể, hay tuỳ theo Game Engine cung cấp công cụ gì, nhà sản xuất có thể tạo một "chùm nhạc" để phát ngẫu nhiên (randomize) theo các vòng lặp.

Bên cạnh đó, có một số lớn các game xây dựng những thế giới ảo, không mang yếu tố thời gian – không gian thật (câu chuyện không thể quy đồng vào bất kỳ thời gian - không gian – địa điểm nào trên Trái Đất), nên người soạn nhạc cho game không có được một chất liệu cơ bản (phong cách nhạc) nào để định hướng mà phải "vẽ" ra âm nhạc, âm thanh cho những thế giới đó…

Lựa chọn phần cứng âm thanh cho game

Âm thanh cho game có những đặc thù riêng, khác với nhạc, phim hay các loại nội dung khác. Tùy loại game bạn ưa thích mà trang bị thiết bị âm thanh game cho phù hợp. Với nhạc, phim, có thể tiêu chí để có được một hệ thống âm thanh tốt là chất âm trung thực hoặc công suất mạnh, hệ thống âm vòm lôi cuốn... Nhưng đối với game, yếu tố then chốt là định vị trong không gian. Ví dụ khi chơi game đua xe, dàn âm thanh tốt có thể cho bạn biết vị trí đối phương đang ở mé phải sau hay mé trái sau của bạn mà không cần quay đầu lại; hoặc trong game bắn súng, bạn có thể nghe thấy tiếng bước chân của đối phương đang rón rén bước đi trong bụi cỏ làm xào xạc đám lá khô phía sau lưng hay bên kia vách tường... Và, rõ ràng điều đó quyết định đến chuyện "thành bại" trong một trò chơi, không còn phải là yếu tố thưởng thức đơn thuần như của nhạc và phim.

Với game trên các máy chơi game console, 2 hệ máy Xbox 360, Playstation 3 hiện nay mới có thể cho bạn tín hiệu âm thanh vòm 5.1 qua ngõ xuất quang (optical) còn các máy game console còn lại như PSP, PlayStation 2, DSi... đều chỉ có tín hiệu âm thanh ra stereo. Trong khi đó, game trên nền PC hỗ trợ chuẩn âm thanh vòm nhiều hơn. Cho dù chip xử lý âm thanh tích hợp trên hầu hết máy tính hiện nay đều có thể hỗ trợ âm thanh vòm và nhìn chung cho chất lượng âm thanh khá tốt nhưng để có được thứ âm thanh "chuẩn mực" cho game máy tính thì bạn nên trang bị một card âm thanh rời (gắn trong hoặc gắn ngoài). Tại Việt Nam, bạn có ít chọn lựa cho card âm thanh rời, phổ biến nhất vẫn là card của Creative mà dòng card dùng chip xử lý X-Fi được đánh giá khá cao nhờ những bộ lọc âm chuẩn xác và hiệu ứng rất ấn tượng, trong đó điểm mạnh nhất của X-Fi chính là khả năng giả lập âm vòm cho tai nghe (CMSS-3D).

Một điểm lưu ý khác là với game, tai nghe tỏ ra có nhiều ưu thế hơn một dàn âm thanh rời. Tai nghe có 2 đặc điểm then chốt rất thích hợp cho game: âm thanh ít tạo được không gian và có thể dễ dàng tích hợp micro. Do không tạo được nhiều không gian nên khả năng định vị vị trí âm thanh chính xác hơn so với một hệ thống thể hiện không gian rộng rãi; và nhiều game hành động, bắn súng hiện nay đều có tích hợp chat trong khi chơi, là điều mà chỉ có tai nghe có thể tận dụng tốt hơn nhiều so với một dàn âm thanh rời.

LÊ DUY

Ai là người chịu trách nhiệm cung cấp âm thanh cho game? Các nhạc sĩ có dễ dàng trở thành "tổng thầu" cung cấp âm thanh game không?

Cung cấp âm thanh trong game đòi hỏi rất công phu và cần một chuyên gia cho lĩnh vực này. Nếu đúng bài bản, game cần những thư viện âm thanh: effects (hiệu ứng), samples (mẫu âm thanh)… rất phức tạp mà khó có phòng thu nào ở Việt Nam có thể tự lấy mẫu (sampling) mà phải mua đĩa thu sẵn của nước ngoài, vốn rất chặt chẽ với bản quyền trong việc sử dụng âm thanh của họ để tạo ra sản phẩm gián tiếp (nhạc, âm thanh cho game hay cho phim).

Những game nhỏ - kinh phí thấp thường dùng các gói âm thanh bán sẵn. Những game lớn có bộ phận chuyên nghiệp (hay thuê ngoài) có đủ công cụ để sáng tạo (và lấy mẫu lại) những âm thanh mới tùy theo game.

Để có khả năng cung cấp âm thanh cho game như là một đầu mối duy nhất, một nhạc sĩ cần có sự hỗ trợ từ đội ngũ kỹ sư âm thanh và kỹ thuật viên, hoặc phải tự trang bị kiến thức và công nghệ.

Công cụ và kỹ năng cần có của nhà cung cấp âm thanh cho game, vài nét về công việc của họ?

Nếu ở môi trường chuyên nghiệp, nhà cung cấp âm thanh cho game cần một Sampling Studio (phòng thu lấy mẫu) vốn rất đắt tiền và nghiêm ngặt về tiêu chuẩn âm thanh so với phòng thu âm bình thường (Recording Studio). Bên cạnh các phần mềm xử lý âm thanh, cần thêm bộ Sound Engine, Sound Synthesizer, các thư viện âm thanh cơ sở…

Nhà cung cấp âm thanh cho game tạo ra những đơn vị âm thanh mới với nhiều thông số điều chỉnh và hiệu ứng âm thanh khác nhau. Ví dụ, tiếng súng bắn từng viên một, tiếng súng tự động, tiếng súng trong không gian hẹp, tiếng súng ngoài trời, tiếng vó ngựa phi từ xa đến gần… đều có độ vang, tần số âm thanh khác nhau…

Nhà cung cấp âm thanh, nhạc sĩ phải làm việc dựa trên sự phân tích về game: chất liệu âm nhạc, thời kỳ, kịch bản chi tiết (bao nhiêu phân cảnh, clip…) cùng với nhà sản xuất để có được sự hấp dẫn nhưng hài hòa giữa hình ảnh và âm thanh.

Việt Nam đã có những nhà chuyên nghiệp cung cấp âm thanh cho game chưa? Trong số các phòng thu tư nhân hiện nay, có ai có thể chuyển sang làm cho game không? Họ cần có thêm gì?

Bản thân mình không biết hết các đầu mối về "dân IT". Tuy nhiên, về phía dân làm nhạc chuyên nghiệp, chưa có ai cung cấp âm thanh cho game một cách bài bản. Các phòng thu hiện nay có cơ sở tốt lại chưa có người chuyên về lĩnh vực này. Máy móc, phần mềm mua được cũng cần thời gian để học, riêng người thực hiện phải có thêm kinh nghiệm làm việc nữa, hiện chưa biết tìm ở đâu… Theo tôi, khi nào các công ty Việt Nam tự phát triển game nhiều hơn, lúc đó theo quy luật cung cầu, sẽ xuất hiện những nhà chuyên cung cấp âm thanh cho game!

Người chơi game Việt Nam cần đầu tư cho dàn âm thanh game đến đâu để có thể bắt đầu thực sự thụ hưởng tác động âm thanh trong các tác phẩm game? Nếu được, xin Nhạc sĩ cho cấu hình cụ thể…

Để thụ hưởng một cách tốt nhất tác động của âm thanh trong các tác phẩm game, rõ ràng là người chơi cũng phải đầu tư hết khả năng cho phần cứng âm thanh game (card âm thanh, dàn loa…). Tuy nhiên, cấu hình âm thanh cho người chơi game quá rộng, chúng được phân loại theo giá tiền, theo thể loại game, kích thước phòng nghe, phòng nghe có cách âm hay không? Cho nên, người chơi phải căn theo nhu cầu thực và túi tiền để đầu tư phần cứng âm thanh game phù hợp. Nên tham khảo khuyến cáo lựa chọn phần cứng âm thanh cho game của Testlab chẳng hạn.

NHƯ DŨNG

Grammy nâng tầm nhạc game

Nhạc game đã tự tin sánh vai cùng các đề cử nhạc phim và truyền hình khác trong giải thưởng âm nhạc uy tín Grammy.

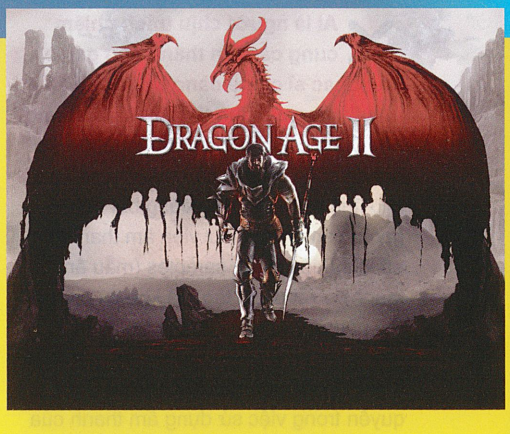
BỐN HẠNG MỤC ĐÃ ĐƯỢC SỬA ĐỔI CỦA NARAS LÀ:

- **Âm nhạc cho Phương tiện Hiển thị** (Phim, tivi, âm nhạc trong game và các Phương tiện Hiển thị khác) [The Music for Visual Media (Motion, Television, Video Game Music, or Other Visual Media)]
- **Biên soạn nhạc hay nhất cho Phương tiện Hiển thị** (Phim, tivi, âm nhạc trong game và các Phương tiện Hiển thị khác) [Best Compilation Soundtrack for Visual Media (Motion, Television, Video Game Music, or Other Visual Media)]
- **Nhạc nền hay nhất cho Phương tiện Hiển thị** (Phim, tivi, âm nhạc trong game và các Phương tiện Hiển thị khác) - Best Score Soundtrack for Visual Media (Motion, Television, Video Game Music, or Other Visual Media)
- **Lời ca khúc hay nhất cho Phương tiện Hiển thị** (Motion, Television, Video Game Music, or Other Visual Media) [Best Song Written for Visual Media (Motion, Television, Video Game Music, or Other Visual Media)]

KHÔNG CÒN SỰ LÃNG QUÊN

Những nhà soạn nhạc cho các video game cuối cùng đã được tôn trọng như những đồng nghiệp ở Hollywood. Viện hàn lâm khoa học và nghệ thuật ghi âm Mỹ (NARAS) đã cập nhật vị thế của nhạc game vào 4 hạng mục của giải thưởng âm nhạc Grammy, nâng chúng lên ngang tầm với nhạc phim và truyền hình. Và đó chỉ là bước khởi đầu của những gì các nhà soạn nhạc game xứng đáng phải có. Họ luôn đóng góp nhưng bị "lãng quên" bởi một trong những giải thưởng âm nhạc uy tính nhất hành tinh.

Bill Freimuth, Phó chủ tịch của NARAS phát biểu "theo tôi, đây được xem như là bước đi đầu tiên theo hướng trò chơi điện tử sẽ có hạng mục trao giải. Cách đây nhiều năm có rất nhiều người trong cộng đồng game đã yêu cầu chúng tôi tạo ra một hạng mục đặc biệt cho game. Thế nhưng, lý do chính mà chúng tôi không thực hiện điều này là vì chúng tôi nhận được chưa nhiều đề cử từ các nhà phát hành game"



Trong khi, ngành công nghiệp game cho ra đời hàng trăm game mới mỗi năm như: Dragon Age 2 của Electronic Art và Homefront của THQ, với nhiều đoạn nhạc giao hưởng trong game, cụm từ "trò chơi điện tử" (video game) suốt mười năm qua không được xướng lên trong lễ trao giải. Suốt mười năm qua, mọi người phải tự "suy ra" game từ hạng mục "Các Phương tiện Hiển thị Khác"(Other Visual Media). Còn điện ảnh và truyền hình lại được xướng danh rõ ràng.

Cập nhật mới của Grammy cho thấy "điện ảnh, truyền hình và game có thể đứng ngang hàng với nhau và được công nhận độc lập," Steve Schnur, người điều hành công ty Electronic Art nhận xét. "Chúng tôi hy vọng rằng, việc này sẽ tạo nên một sân chơi bình đẳng khi mọi người tiến hành bình chọn vào năm sau. Tôi mong đợi giải thưởng sẽ tạo nên một làn sóng đề cử từ ngành công nghiệp game."

"SÂN CHƠI CÔNG BẰNG" THU HÚT

Schnur, một thành viên của hội đồng bình chọn của NARAS, cho rằng nhạc cho game đã không nhận được sự đánh giá công bằng từ phía hội đồng bình chọn bởi những thiếu sót trong quá khứ. Trong khi game vẫn sẽ cạnh tranh với điện ảnh và truyền hình thì ít ra Schnur cũng đã nhìn thấy được một sân chơi công bằng trong nay mai.

Trong nhiều năm qua có rất nhiều nhà soạn nhạc ở Hollywood đã đào sâu nghiên cứu vào lĩnh vực game, những nhạc sỹ từng đoạt giải Oscar như: Hans Zimmer (phim The Lion King, Inception) và Michael Giacchino (Cars 2, Up!) đã cùng với những nhạc sỹ được đề cử tại giải này như John Debney (Iron man 2, Predators) và Christopher Lennertz (Hop, Horrible bosses) vận động để nhạc game được công nhận.

Do bản chất của trò chơi điện tử, nhạc đóng vai trò rất lớn vào tính kịch tính. Hơn bao giờ hết, nhạc game không chỉ tạo ra tâm trạng và nhịp độ của chuyến phiêu lưu, nó còn "nêm nếm" chất kịch tính vào cốt truyện tương tác.

Nhà soạn nhạc cho game Inon Zur (Crysis, Fallout: New Vegas) nhận định, "nhạc game thường sáng tạo hơn, nhiều màu sắc cảm xúc hơn và trong một số trường hợp thì chúng có kết cấu tốt hơn nhạc phim đương đại vì chúng không phải đi theo hình ảnh.

"Ngày nay, game là một phần rất lớn trong ngành công nghiệp giải trí và âm nhạc trong game nhiều khi lại có được viết riêng khác hẳn nhạc trong phim," Zur cho biết thêm, "Tôi tin rằng nhạc cho game sẽ tạo được một vị trí độc lập so với các thể loại khác và sẽ được khán giả công nhận, giải Grammy sẽ giúp nhạc game đạt được điều đó."

MỞ RỘNG KHÁN THÍNH GIẢ

Cách đây hơn 5 năm, Schnur đã giúp những nhà sản xuất hàng đầu trong ngành công nghiệp game như: Sony Computer Entertainment America, Activision, và THQ đã cùng nhau tham gia khích lệ NARAS công nhận giá trị của nhạc game. Theo Schnur " giải Grammy dành cho nhạc game không chỉ mang một ý nghĩa đặc biệt quan trọng cho các phương tiện giải trí mang tính tương tác mà còn cho thấy, NARAS đã nhận ra rằng game là một phần quan trọng cho sự phát triển của khán thính giả trong tương lai".

Freimuth cho rằng, viện Hàn lâm đã nhận ra giới trẻ hiện nay tiếp thu âm nhạc thông qua video game, thêm vào đó ông cũng nhận ra rằng game là cách để đến với âm nhạc.

"Viện thu âm và toàn bộ ngành công nghiệp âm nhạc đã nhận ra giá trị của nhạc game và đó là một hình thức nghệ thuật thú vị và độc đáo, điều đó đã được chứng minh ngày càng nhiều qua hàng năm với ngày càng nhiều nghệ sĩ tên tuổi, nhà soạn nhạc và các ban nhạc hàng đầu đang làm việc trong lĩnh vực này" Freimuth cho biết thêm.

MINH HẰNG

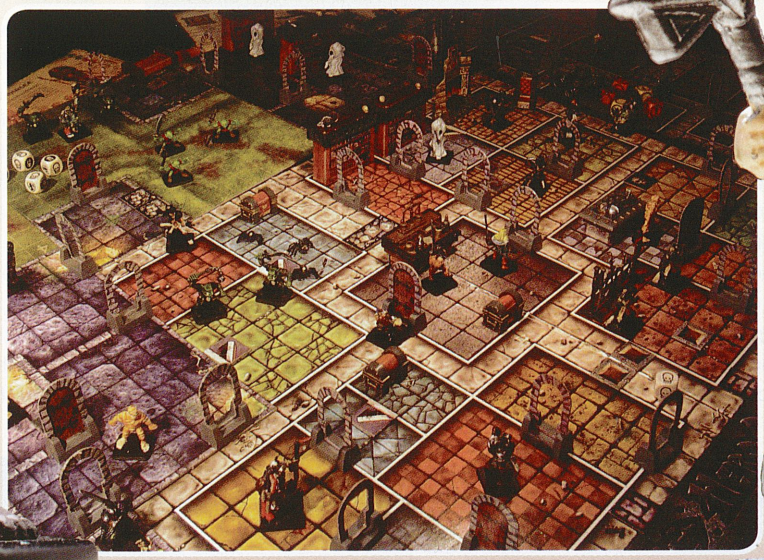
Lạc vào Thế Giới Game Nhập Vai

Role-Playing Games (RPG) là một danh từ không có gì lạ lẫm đối với bạn đọc báo Thế Giới Game nói riêng và game thủ Việt Nam nói chung. Bài viết này đào sâu vào lịch sử và bản chất của game nhập vai, một thể loại đỉnh cao của thế giới cờ bàn (board games).

Game nhập vai được coi là đứa con "quý tộc" trong đại gia đình cờ bởi so với các game khác, nó có chiều sâu hơn rất nhiều. Chiều sâu ở đây không phải nói về hệ thống hay thời gian chơi của nó, mà cái hay và cái độc đáo khiến cho game nhập vai có vị trí đứng riêng so với các thể loại chơi khác đó là tính không giới hạn của nó. Các trò chơi khác cho dù có đa dạng, có mới lạ độc đáo hay thú vị gay cấn thì đều có một điểm giới hạn: đó là nội dung và bối cảnh. Dù cho trò chơi có hay như thế nào, chung quy các bạn vẫn sẽ chơi trong một bối cảnh chung và bất biến, và vẫn bị gò bó ở một hay nhiều khía cạnh phụ thuộc vào giới hạn của trò chơi. Đó là lý do con người đã tìm đến và sáng tác ra game nhập vai, một thể loại trò chơi chỉ bị giới hạn bởi một thứ duy nhất: trí tưởng tượng của người chơi. Và với phần lớn chúng ta, trí tưởng tượng là không giới hạn.

Nhằm mục đích dễ liên tưởng, chúng ta hãy bắt đầu bằng một so sánh thế này. Những RPG các bạn vẫn biết đến như các game nhập vai phương Tây (W-RPG) hoành tráng (Baldur's Gate, Neverwinter Night,...) hay những game nhập vai Nhật Bản (J-RPG) đầy màu sắc và huyền ảo (Final Fantasy, Kingdom Hearts...) như những bộ phim đầy kỹ xảo, hình ảnh đẹp đẽ hoành tráng thì cờ bàn nhập vai truyền thống chỉ là một cuốn sách, một cuốn tiểu thuyết đơn sơ mà thôi. Cũng như những bộ phim sặc sỡ kia đều phần lớn bắt nguồn từ những cuốn tiểu thuyết bất hủ, những trò chơi đầy màu sắc kia cũng được bắt nguồn từ những game RPG mộc mạc thô sơ này. Nhưng đẹp đẽ là thế, đầy kỹ xảo hình ảnh là thế, những bộ phim vẫn không thể hoàn toàn thay thế được vị trí của các tác phẩm văn học. Và cũng tương tự như vậy, RPG cổ điển của board games vẫn là một thế giới riêng sôi động không ngừng phát triển so với các game trên máy tính điện tử thời đại. Một khi đã bước chân vào thế giới RPG cổ điển, bạn sẽ cảm nhận được sức sống và sự hấp dẫn mạnh mẽ của nó.

Trên đây chúng ta đã ví RPG như một cuốn sách. Nhưng nó cũng không phải là một cuốn sách thường, nó là một cuốn sách ma thuật. Nó là cái cuốn sách có khả năng hút người đọc bay vào trong đó và trở thành nhân vật chính trong đó, hệt như giấc mơ của rất rất nhiều người đam mê đã từng có. Đó là định nghĩa chính xác của RPG – một trò chơi nơi bạn thực sự "nhập vai", thực sự phiêu lưu trong đó. Hãy tưởng tượng, thay vì đọc hay xem một câu chuyện, bạn sẽ được là một phần của câu chuyện đó và tác động



trực tiếp đến diễn biến cũng như kết quả của nó. Đó chẳng phải là cách trải nghiệm tuyệt vời nhất hay sao?

RPG có cách chơi đơn giản hơn rất nhiều so với bề ngoài phức tạp của nó. Một người chơi sẽ được chọn là Game Master – Người quản lý trò chơi. Đây sẽ là người chuẩn bị trước bối cảnh của câu chuyện và các nhân vật, tình huống,... Những người chơi còn lại sẽ là nhân vật chính của câu chuyện và trò chơi bắt đầu. Tuy nhiên, không một ai có thể biết trước câu chuyện sẽ diễn biến như thế nào, hệt như những câu chuyện ngoài đời. GM có thể sẽ cho các bạn gặp một cô nàng hầu bàn xinh đẹp với hy vọng các bạn sẽ tán tỉnh cô nàng và kiếm thông tin từ đó, nhưng thay vì đó một người chơi nóng tính không có hứng thú với việc tán tỉnh lăng nhăng sẽ quyết định bỏ qua mặc kệ, hoặc thậm chí xán cho cô nàng vài cái bạt tai nếu cảm thấy cô ta quá phiền phức. Đối diện với một băng cướp hung dữ một người chơi đầy chính khí sẽ đường đường chính chính rút kiếm ra quyết chiến, trong khi một người chơi nhát gan có thể đã chạy ngược lại được 50m trong khi tên cướp đầu lĩnh đang hô to "Cướp đây", và một người chơi nham hiểm toan tính sẽ tươi cười nịnh bợ bọn cướp, thậm chí xin gia nhập bọn chúng. Trò chơi là một câu chuyện đầy bất ngờ không chỉ đối với người chơi mà ngay cả đối với GM. Người chơi sẽ làm GM bất ngờ với những hành động và phản ứng của mình với thế giới mà GM đã xây dựng ra, và ngược lại GM cũng làm người chơi bất ngờ với những nhân vật, cốt truyện, tình huống và những biến đổi đến cốt truyện khi tương tác với những hành động của người chơi. Tổng hợp tất cả lại, chúng ta có một cuộc phiêu lưu kỳ thú và đầy thỏa mãn cho cả GM lẫn người chơi. Đó chính là RPG – game nhập vai.

Tất nhiên để làm cho trải nghiệm thêm thú vị, chúng ta không thể chỉ muốn làm gì tùy thích, vì nếu thế thì trò chơi sẽ trở thành đơn thuần là một cuộc thi tán dóc xem ai nổ to hơn giữa người chơi và GM. Sẽ có những luật lệ được đặt ra nhằm bảo đảm tính hợp lý cho trò chơi cũng như tăng tính hệ thống và thực tế cho trò chơi. Những hệ thống và luật lệ khác nhau, cũng như những bối cảnh khác nhau sẽ tạo thành những RPG khác nhau cho người chơi chọn lựa. Sẽ có những game RPG chuyên về dàn trận chiến thuật bên cạnh những câu chuyện phiêu lưu mạo hiểm, có những RPG thiên về cốt chuyện đầy kịch tính hơn là tính hành động, sẽ có những RPG với bối cảnh thế giới huyễn mộng, giả tưởng như Dungeons & Dragons, Warhammer,... hay những thế giới kinh dị như Call of Cthulhu, Deadlands,...

Dụng cụ cần thiết để thưởng thức RPG có thể nói là rất đơn giản, mà cũng vô cùng phức tạp, muôn hình vạn trạng. Có những người chỉ cần vài tờ giấy và cây bút là có thể thưởng thức được RPG, cũng có những người bỏ công ra xây dựng những mô hình, lâu đài, thành quách,... Mỗi người có cách thưởng thức RPG khác nhau, nhưng tất cả đều nằm trong khả năng của người chơi. Bạn có thể tự làm lấy những dụng cụ đồ dùng đấy để tự mình bắt đầu thưởng thức thế giới lạ lẫm và kỳ thú này, hoặc có thể bỏ tiền ra mua những thiết bị đã có sẵn trên thị trường thế giới. Sự lựa chọn là của bạn, tuy nhiên có một điều duy nhất các bạn cần phải hiểu rõ: thưởng thức RPG đúng bản chất của nó là ở cốt truyện và trí tưởng tượng của mỗi người, không bị gò bó ép buộc bởi bất cứ thứ gì. Đừng ngại tham gia vào thế giới RPG nếu bạn sợ rằng mình không đủ khả năng mua sắm hay chuẩn bị những thứ vật dụng đa dạng và tốn kém kia. Thứ dụng cụ quan trọng nhất các bạn cần để thưởng thức RPG thì đã có sẵn trong các bạn ngay từ khi mới sinh ra rồi.

Dụng cụ quan trọng thứ hai các bạn cần là những bộ luật riêng cho từng Settings (bối cảnh) RPG. Với mỗi trò chơi các bạn sẽ cần những bộ luật cơ bản của nó và nếu muốn nghiên cứu sâu hơn thì các bạn sẽ kiếm được thêm những cuốc sách mở rộng thế giới của từng trò. Sau đây sẽ giới thiệu cho các bạn một số Settings nổi bật và phổ biến cho các bạn xem và chọn lựa.

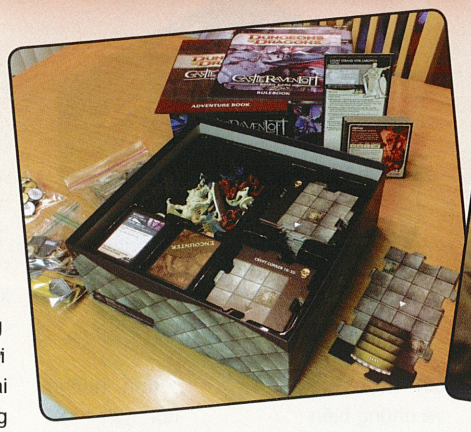
Anima: Hơn cả Fantasy

Khá mới mẻ trong thể loại RPG, nhưng Anima đã thu được rất nhiều sự chú ý nhờ vào bối cảnh và phong cách của nó – Đông Tây hội ngộ. Một sự kết hợp hoàn mỹ giữa hai phong cách nhập vai và đồ họa của Đông phương và Tây phương đã dẫn đến sự ra đời của Anima. Nếu như D&D là lựa chọn số một của fan W-RPG thì những fan yêu thích của các dòng game J-RPG như Final Fantasy hay series Tales of sẽ thích Anima ngay từ cái nhìn đầu tiên.

Với một thế giới và bối cảnh riêng cũng như phong cách đồ họa tuyệt đẹp và độc đáo, Anima đã tự tạo cho mình một hình ảnh khác hẳn những RPG phong cách fantasy khác. Ngoài ra cách chơi đơn giản hóa và hệ thống sử dụng toàn d10 (xúc xắc 10 mặt) giúp người chơi mau chóng thích nghi với Anima hơn so với nhiều RPG phức tạp khác.

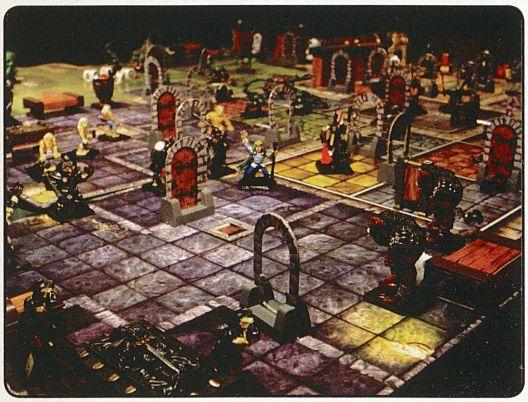
Hãy đến với Anima nếu bạn là người yêu thích những nhân vật hoàn mỹ và tươi đẹp của nét vẽ Đông phương, những trận chiến đầy kinh điển giữa thiện và ác, những cuộc tình lãng mạn và những câu chuyện cuốn hút.

Dungeons & Dragons



Không thể nói đến RPG mà không nói đến Dungeons & Dragons (D&D), bởi vì nó là một trong những cột mốc đánh dấu sự phát triển của RPG. Thậm chí nhiều người đã từng, và vẫn còn đang lầm tưởng rằng chỉ có D&D mới là RPG, và RPG chỉ là một phần của D&D. Điều này nói lên sự phổ biến mạnh mẽ mang tầm quốc tế của D&D. Tuy nhiên để người đọc khỏi nhầm lẫn xin được nhấn mạnh lại một lần nữa: D&D cũng chỉ là một setting phổ biến trong thể loại RPG mà thôi. Cho rằng D&D là tất cả đối với RPG có thể sẽ làm cho bạn bị bịt mắt không nhìn thấy được những tầm vóc tuyệt vời của RPG.

D&D là một RPG trong thế giới fantansy huyền ảo bối cảnh Châu Âu Trung cổ, với rồng và lâu đài, quái vật và các nàng công chúa, hiệp sĩ,... như chúng ta đã biết đến rất nhiều qua các câu chuyện bộ phim bao lâu nay. Với thế giới đầy màu sắc cũng như không ít những thế lực tà ác đen tối, các bạn sẽ được hứa hẹn những câu chuyện phiêu lưu hoành tráng và oanh liệt khi đến với D&D. Phong cách chơi của D&D là dàn trận chiến thuật, đánh nhau theo lượt đi kèm phiêu lưu mạo hiểm. Các bạn sẽ tham gia vào trò chơi dưới hình dạng những câu chuyện, và khi các trận giao tranh diễn ra các bạn sẽ tham gia trực tiếp vào trận đánh trên một bản đồ hay mô hình tương ứng, với hệ thống chiến thuật theo lượt và có những chỉ số riêng cũng như hệ thống chiến đấu rõ ràng và kỹ lưỡng. Các nhân vật của bạn sẽ có nghề nghiệp khác nhau, thuộc những tộc khác nhau và luyện những kỹ năng khác nhau, sử dụng vũ khí khác nhau. Những yếu tố đó tác động đến cả quá trình phiêu lưu trong câu chuyện của các bạn lẫn khả năng chiến đấu của các bạn trong những trận chiến.

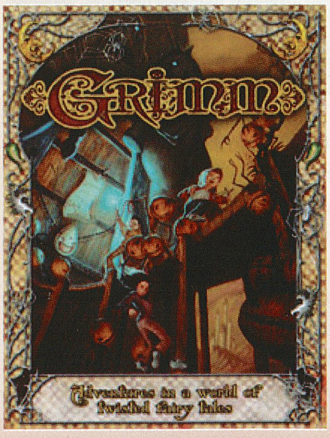


Phiên bản D&D mới nhất hiện nay là phiên bản thứ tư (4th Edition). Phiên bản này được đưa ra với tư duy đơn giản hóa giúp người chơi dễ tiếp cận thế giới D&D, nhưng bên cạnh đó đã bỏ mất rất nhiều cái hay và hấp dẫn của D&D. Nếu bạn là một người yêu thích RPG và muốn thưởng thức trọn vẹn D&D, các bạn có thể đến với hệ thống D&D 3.5 Edition hoặc Pathfinder System. Ẩn dưới bề ngoài phức tạp của 3.5 là một chiều sâu và tất cả những thứ tuyệt vời nhất của D&D, cho đến bây giờ 3.5 vẫn là hệ thống D&D được những người đam mê D&D trên khắp thế giới sử dụng. Cũng như Pathfinder là hệ thống mới nhất hiện tại của D&D, được phát triển theo con đường của 3.5 và được xếp hạng Top 10 trong bảng xếp hạng RPG thế giới, so với D&D 4th nay đã bay khỏi Top 100.

Grimm

Một sáng tạo độc đáo đánh vào tâm hồn trẻ thơ trong mỗi con người chúng ta. Grimm là một RPG có phong cách "cổ tích kinh dị" với thế giới cổ tích trong những câu chuyện quen thuộc của hai anh em Grimm sưu tầm. Tuy nhiên những câu chuyện này đã được thể hiện lại với một màu sắc u ám hơn và khủng khiếp hơn rất nhiều so với những câu chuyện chúng ta được biết. Đó cũng chính là điểm hấp dẫn nhất của Grimm so với các dòng RPG khác.

Người chơi Grimm sẽ tham gia vào trò chơi trong vai những đứa trẻ bị lạc vào thế giới cổ tích kinh dị của Grimm. Tất cả người chơi, bất kể tuổi tác, đều sẽ hoá thân vào trò chơi trong hình dạng những đứa trẻ từ cấp I cho đến cấp II và phải sử dụng tất cả những khả năng giới hạn của mình để tồn tại và thoát ra khỏi cơn ác mộng này.



Hệ thống của Grimm là một hệ thống thiên về cốt truyện và phiêu lưu hơn là chiến thuật, nên thay vì những bản đồ đánh nhau hoành tráng như D&D, Grimm sẽ chiến đấu theo phong cách cổ tích, theo từng cảnh, từng giai đoạn kịch tính của cốt truyện. Bên cạnh việc sử dụng khả năng riêng của mình, Grimm đặc biệt nhấn mạnh tinh thần đoàn kết giúp đỡ lẫn nhau của những đứa trẻ trong thế giới kinh hoàng này. Nếu không có sự hợp tác và tin cậy lẫn nhau, người chơi có thể sẽ không bao giờ thoát khỏi những nỗi đe dọa kinh hoàng trong thế giới tàn ác này.

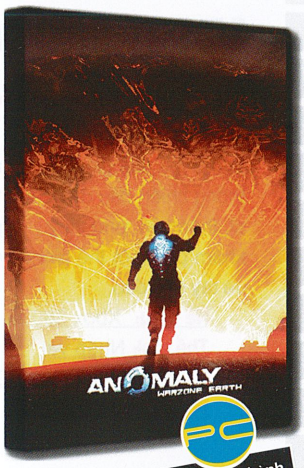
Thay cho lời kết

Bên cạnh những dòng cờ RPG trên, còn rất nhiều tựa khác không kém phần nổi tiếng và thú vị như Warhammer, Deadlands, Dawnforce, Call of Cthulhu, Drenden Files,... Một chuyên gia người châu Âu làm việc tại Việt Nam đã chia sẻ với Thế Giới Game: "Tôi vẫn còn nhớ cảm giác khi xem bộ phim Lords of the Ring. Hai mươi năm trước tôi từng đọc say mê tác phẩm này và chơi cờ bàn. Và khi xem phim, tôi vô cùng ngạc nhiên và cảm động khi các nhân vật trong phim trông giống hệt như đứa trẻ tôi từng tưởng tượng trong đầu hàng chục năm trước".

Bạn đọc nếu có hứng thú với thể loại này và muốn thử tham gia hay tự tổ chức để chơi cùng bạn bè có thể liên hệ với tác giả bài viết này bằng cách gửi email về game@pcworld.com.vn.

GAME "NÓNG" THÁNG 3 VÀ 4/2011

ANOMALY: WARZONE EARTH

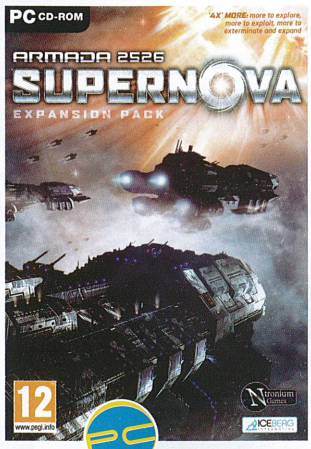


Ngày phát hành 8/4/2011

Người chơi vào vai người chỉ huy đoàn xe quân sự có nhiệm vụ chống lại những những cổ máy ngoài hành tinh bí ẩn . Nhiệm vụ chính của người chơi là xây các tháp trụ và bắn hạ những mục tiêu cản bước tiến.

Hệ máy: PC
Thể loại: Chiến lược
Phát hành: 11 Bits Studios
Phát triển: 11 Bits Studios

ARMADA 2526: SUPERNOVA

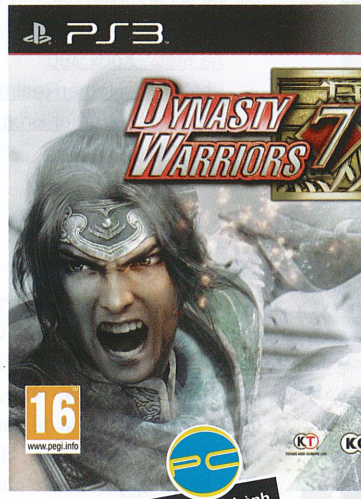


Ngày phát hành 15/4/2011

Supernova là bản mở rộng đầu tiên của Armada 2526, trò chơi chiến lược theo kiểu 4X (eXplore, eXpand, eXploit và eXterminate), bổ sung thêm một số chòm sao và hành tinh mới để người chơi tự do khám phá vũ trụ.

Hệ máy: PC
Thể loại: Chiến lược
Phát hành: Matrix Games
Phát triển: Ntronium Games

DYNASTY WARRIORS 7



Ngày phát hành 23/3/2011

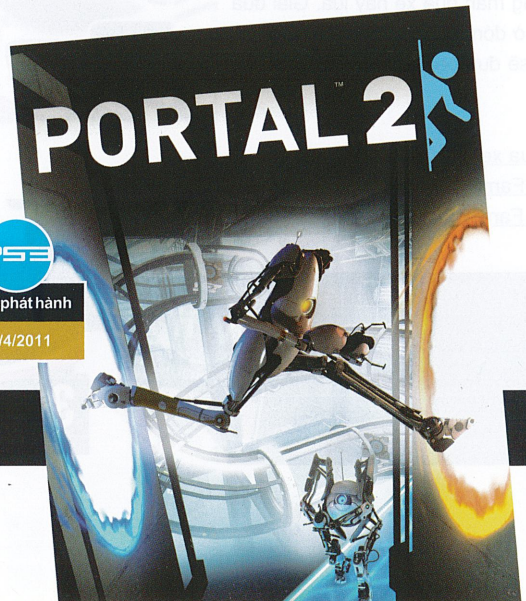
Game lấy bối cảnh vào thời kì nhà Tấn (năm 265 - 420) gần cuối thời kì Tam Quốc. Đồng thời, nhà Tấn sẽ là một phe phái mới trong game, nâng số phe phái trong game lên 4. Người chơi sẽ khám phá cốt truyện cũng như các nhiệm vụ riêng biệt khi theo những phe phái khác nhau. Có tổng số khoảng 360 loại vũ khí sẽ góp mặt trong phiên bản này.

Hệ máy: PS3
Thể loại: Hành động
Phát hành: Omega Force
Phát triển: KOEI

PORTAL 2

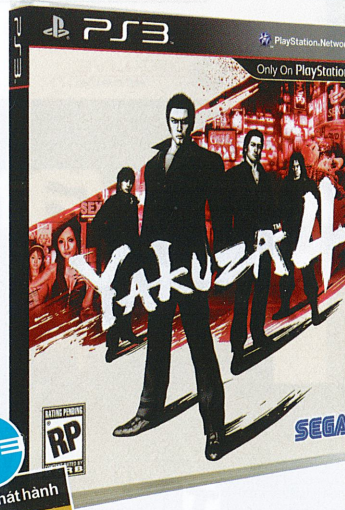
Một tựa game hành động kết hợp giải đố với góc nhìn thứ nhất. Portal 2 sử dụng bộ engine Source đã từng làm nên tên tuổi của Half-Life. Trò chơi mang tính hài hước pha trộn với những tình huống kịch tính.

Hệ máy: PS3
Thể loại: FPS
Phát hành: Valve
Phát triển: Nuclear Monkey Software Valve



Ngày phát hành 19/4/2011

YAKUZA 4

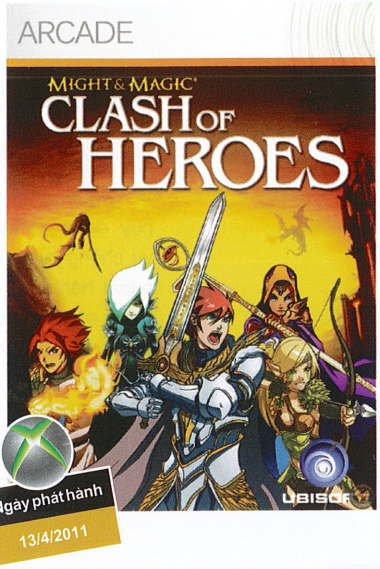


Ngày phát hành 15/3/2011

Phiên bản mới nhất trong series sẽ đưa chúng ta trở lại với nhân vật chính Kazuma Kiryu, cùng với anh sẽ là 3 người bạn đồng hành, Masayoshi Tanimura, Shun Akiyama và Taiga Saejima. Mỗi nhân vật mới này đều có những câu chuyện cuộc đời riêng, và số phận đã đưa đẩy để 4 người họ tụ hội cùng nhau.

Hệ máy: PS3
Thể loại: Hành động
Phát triển: SEGA
Phát hành: SEGA

MIGHT AND MAGIC: CLASH OF HEROES



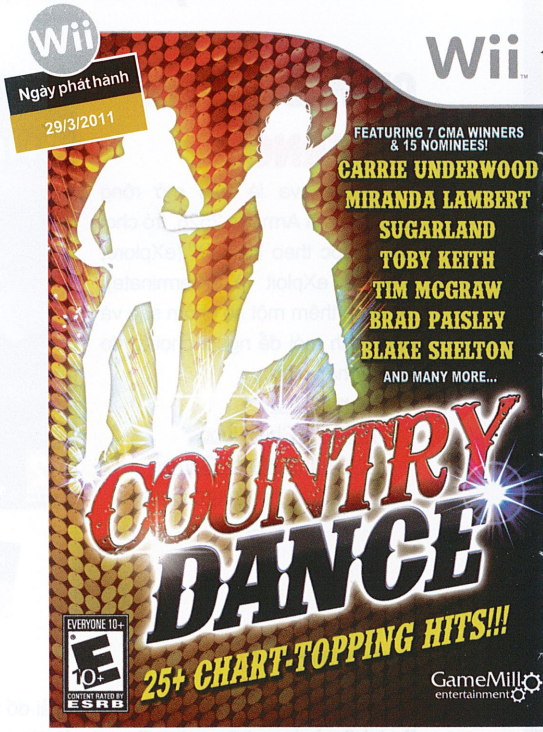
Might & Magic Clash of Hero là một game thể loại giải đố nhưng kết hợp với hệ thống chiến đấu đầy sáng tạo. Vào vai hiệp sĩ, thần tiên, phù thuỷ… người chơi sẽ được khám phá một thế giới đầy bí ẩn với những vẽ tay độc đáo.

Hệ máy: Xbox 360
Thể loại: Nhập vai
Phát triển: Capybara Games
Phát hành: Ubisoft

COUNTRY DANCE

Trò chơi bao gồm hơn 25 bản nhạc đồng quê nổi tiếng trong quá khứ cho đến hiện tại. Được trình bày bởi các ca sĩ nhóm nhạc lừng danh như Carrie Underwood, Miranda Lambert, Brad Paisley, Sugarland, Johnny Cash, Miley Cyrus, Brooks & Dunn, Zac Brown Band, Tim McGraw...

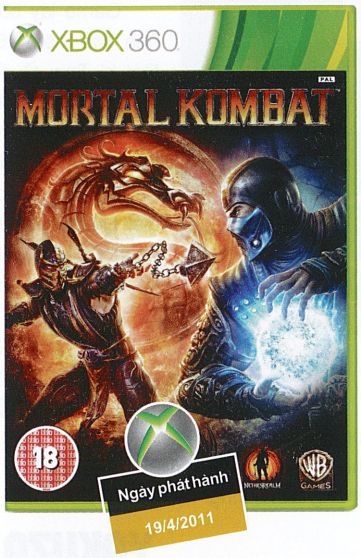
Hệ máy: Wii
Thể loại: Thể thao, đua xe
Phát triển: High Voltage Software
Phát hành: GameMill Entertainment



MORTAL KOMBAT

Là một sê-ri game nổi tiếng được game thủ trong nước biết đến từ lâu với tên Rồng Đen. Với nền đồ họa được nâng cấp đáng kể với mô hình nhân vật đầy chi tiết, tính tương tác vật lý cao phiên bản mới nhất của dòng game Mortal Kombat sẽ mang đến cho người chơi những trận đấu cực kỳ kịch tính.

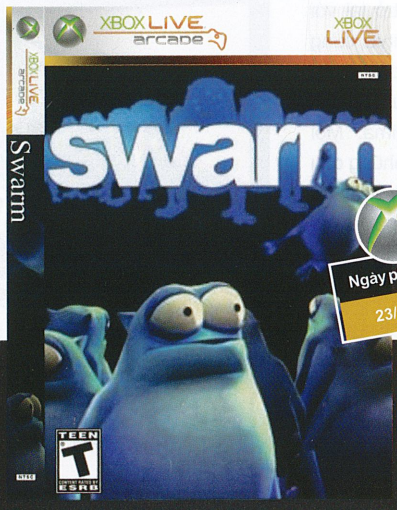
Hệ máy: Xbox 360
Phát triển: NetherRealm Studios
Phát hành: Warner Bros. Interactive
Thể loại: Đối kháng



SWARM

Người chơi phải điều khiển đoàn quân Swarm gồm 50 thành viên, vượt qua những chướng ngại vật nguy hiểm để tìm một môi trường tốt hơn. Chạy, nhảy, chui rúc, trốn tránh, tự sát... tất cả là để dành sự sống cho những thành viên còn lại. Sự kết hợp giữa điều khiển quy mô lớn cùng hành động nhanh mang đến những thách thức thú vị.

Hệ máy: Xbox360
Thể loại: Hành động
Phát triển: Hothead Games
Phát hành: Ignition Entertainment



RALLY RACER

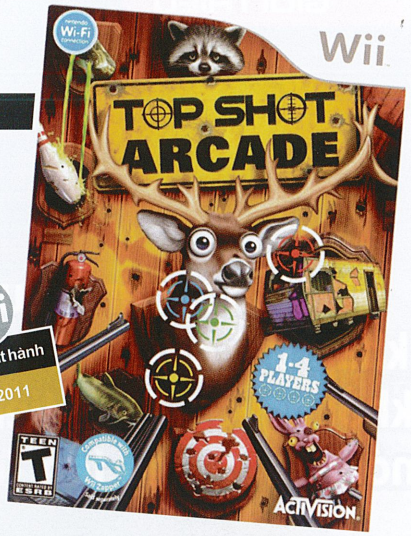
Tùy biến chiếc xe đua của bạn, sau đó lên đường và chuẩn bị để bắt đầu những màn đua xe nảy lửa. Giải đua vô địch châu Âu đang chờ đón. Mô phỏng vật lý thực tế, môi trường đua đẹp mắt sẽ đưa bạn đến giới hạn của trò chơi đua xe Rally.

Hệ máy: Wii
Thể loại: Thể thao, đua xe
Phát triển: Maximum Family Games
Phát hành: Maximum Family Games

TOP SHOT ARCADE

Một trò chơi cực kì vui nhộn. Bạn được đưa đến những khu rừng ở Bắc Mỹ để săn thú gồm hươu, nai, bò… Trò chơi mang phong cách arcade, hỗ trợ 4 người chơi cũng với 75 màn sẽ mang đến những phút giây giải trí thoải mái cùng bạn bè.

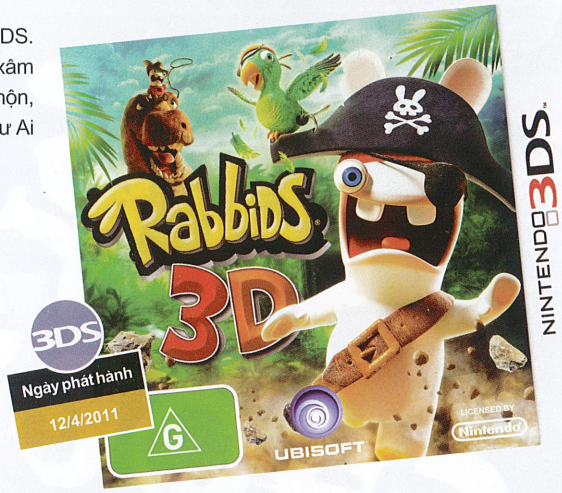
Hệ máy: Wii
Thể loại: hành động
Phát triển: Activision
Phát hành: Activision



RAVING RABBIDS: TRAVEL IN TIME 3D

Những chú thỏ quậy phá khắp DS và Wii giờ tiếp tục đổ bộ lên 3DS. Trong phần tiếp theo này, các chú thỏ đã lên 1 kế hoạch táo bạo là xâm chiếm thế giới con người. Game mang phong cách platformer vui nhộn, dễ chơi. Bối cảnh của game diễn ra ở nhiều địa điểm khác nhau như Ai Cập và Hy Lạp cổ đại, châu Âu thời trung cổ,... với hơn 60 màn chơi.

Hệ máy: 3DS
Thể loại: Platformer
Phát triển: Ubisoft Casablanca
Phát hành: Ubisoft



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 3D

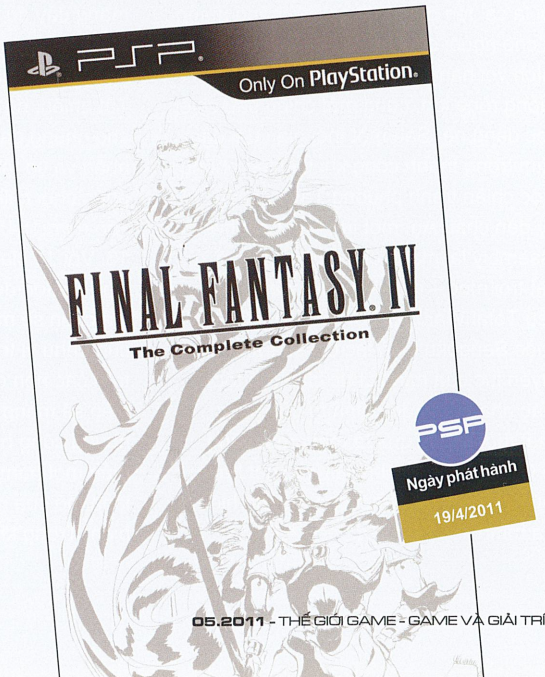
Splinter Cell 3D được xây dựng dựa trên Splinter Cell Chaos Theory dành cho PS2 ra mắt vào năm 2005. Nhà phát triển sẽ xây dựng hiệu ứng 3D cho bản đồ và các khu vực khác. Bạn sẽ bị lôi cuốn bởi những pha hành động hấp dẫn của chàng điệp viên Sam Fisher.

Hệ máy: 3DS
Thể loại: Hành động
Phát triển: Ubisoft Montreal
Phát hành: Ubisoft

FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLLECTION

Complete Collection là sự kết hợp giữa phiên bản làm lại của Final Fantasy IV phát hành năm 1991 với phần kế tiếp The After Years phát hành năm 2008. Game sẽ làm lại phần đồ họa, cùng một kịch bản mới để kết nối giữa FFIV với The After Year.

Hệ máy: PSP
Thể loại: Nhập vai
Phát triển: Square Enix
Phát hành: Square Enix



TOTAL WAR: SHOGUN 2			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH TỐI THIỂU	
SEGA			
PHÁT TRIỂN		CPU	2GHz Intel Dual Core
Creative Assembly		RAM	1GB (XP), 2GB (Vista / Windows7)
THỂ LOẠI		VGA	256MB DirectX 9.0c (hỗ trợ Shader Model 3)
Chiến lược			
NGÀY PHÁT HÀNH	15/03/2011		
ESRB (TUỔI)	Teen	OS	

Mười một năm sau khi "chinh chiến" khắp thế giới, Total War trở lại với nơi khởi nguồn danh tiếng bằng phiên bản mới nhất mang tên Total War: Shogun 2.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

將軍 SHOGUN 2 TOTAL WAR™

Vì ngôi bá chủ

Nhật Bản thời Chiến Quốc

Cho đến giờ phút này, dòng game Total War của Creative Assembly có thể nói là cái tên duy nhất có khả năng mang lại cho người chơi những trận chiến phấn khích với hàng nghìn quân trên chiến trường rộng lớn, cùng một chiều sâu chiến lược đáng nể. Sau một thời gian dài đắm chìm trong thành công khi tái hiện những cuộc chiến tranh phương Tây từ châu Mỹ đến châu Âu, một lần nữa Creative Assembly lại mang chiến tranh trở về xứ Mặt trời mọc – nơi khởi đầu của cả thương hiệu Total War. Với bối cảnh thời Chiến Quốc Sengoku loạn lạc bởi sự tranh giành quyền lực của hàng chục clan (bộ tộc) khác nhau, bản đồ chính trị của nước Nhật thời kì này quả là mảnh đất vàng để Creative Assembly tiếp tục gặt hái những thành công mới cho thương hiệu của mình.

Với lối chơi chia làm hai phần rõ rệt là chiến lược theo lượt và chiến lược thời gian thực, Shogun 2 vẫn là một cái tên mang đầy đủ những thành phần căn bản của dòng game Total War: ngoại giao, kinh tế, và quan trọng nhất – quân sự. Tất nhiên, nó cũng là một game dành cho những game thủ hạng nặng đầy kiên nhẫn và có tầm nhìn chiến lược. Trong phần chơi chiến dịch, game sẽ khởi đầu vào năm 1545 và kết thúc ở cuối thế kỉ 16. Với 10 clan có thể chơi được (riêng clan Hattori đến từ gói DLC riêng), mỗi lựa chọn sẽ mang lại cho bạn lợi thế riêng cũng như vị trí khởi đầu rải rác đâu đó trên các hòn đảo của Nhật. Nếu nằm sát biển sẽ mang lại lợi thế về giao thương, nhưng cũng buộc người chơi phải phát triển một hạm đội mạnh nếu không muốn lãnh thổ của mình bị cướp phá từ phía biển. Trong khi đó, bốn phía đất liền sẽ buộc bạn phải dàn mỏng quân đội, đồng thời tìm kiếm những liên minh quân sự nhằm giảm sức ép cho biên giới. Việc phát triển của bạn cũng phải được cân nhắc kĩ lưỡng, bởi rất có thể một shogun hùng mạnh nào đó sẽ cảm thấy bị đe dọa và xuất quân đàn áp vùng đất nhỏ nhoi mà người chơi đang cố công xây dựng. Một khi các khí giới công thành phá sụp tường thành của bạn, đó là dấu hiệu cho sự kết thúc của trò chơi. Nếu tận dụng tốt tất cả những mánh khóe từ kinh tế đến chính trị để giữ vững lãnh địa và chiếm lấy thủ đô Kyoto, bạn sẽ là người chiến thắng sau cùng để lên ngôi bá chủ.

Vào cuộc

Giao diện của Shogun 2 được thiết kế lại tinh gọn hơn và có nhiều khác biệt với phiên bản gần đây nhất là Napoleon, nhưng không vì thế mà game trở nên

dễ dàng. Điều này chỉ giúp giảm bớt số người bị "dọa" bởi những menu cực kì rắc rối của game, chứ không hề biến Shogun 2 thành một sản phẩm dễ chơi, dễ giỏi. Các tay lính mới sẽ vẫn mất nhiều thời gian để làm quen với hệ thống quản lý của game, vốn vô cùng chi tiết từ vĩ mô như việc bổ sung quân lực, cung cấp hậu cần, thuế má, nhà dân… vặt vãnh như cá tính của từng thành viên trong bộ tộc, đặc tính từng loại quân cho đến cái nhìn của những bộ tộc khác về người chơi, điều đóng vai trò quan trọng trong những chiến lược lâu dài của bạn. Thật may mắn là game mang lại một phần chơi hướng dẫn nho nhỏ, khá có ích trong việc giúp làm quen với game, cũng như "đánh bóng" lại kĩ năng của những cựu binh từ các phiên bản trước. Một vài tính năng mới của game như các anh hùng và khả năng lên cấp của lãnh chúa cũng được giới thiệu trong các màn chơi hướng dẫn này, giúp người chơi tránh việc phải mò mẫm trong hàng núi thông tin ngay giữa các trận đánh.

Xây dựng nên một đế chế không hề dễ dàng, ngay cả khi đó chỉ là một trò chơi. Bởi có không gian hẹp hơn nhiều so với Empire hay Napoleon, Creative Assembly kéo dài trò chơi bằng cách giảm bớt tốc độ di chuyển của các đạo quân. Kết quả là nước Nhật "bành trướng" rất nhiều so với kích thước thật của nó. Với 4 lượt đi tượng trưng cho 4 mùa mỗi năm, bạn cần phát triển lãnh thổ để tạo nên nền tảng kinh tế cho quân đội, dựng nên những con đường giao thương trên biển cũng như trên đất liền, thương thuyết với các bộ tộc khác để tạo thành liên minh, hoặc ít ra là một hiệp ước ngưng chiến. Một phương pháp thường được dùng để tạo nên các liên minh là những đám cưới chính trị, có thể giúp bạn có được "bà con xa" hay "láng giềng gần" tùy vào lựa chọn của mình, từ đó tạo nên các đầu mối giao thương hay các liên minh quân sự mới. Những liên minh ngoại giao với các thế lực khác - do trí tuệ nhân tạo (A.I) điều khiển - đôi khi rất vững chắc và khó mua chuộc, nhưng cũng có lúc dễ dàng bị phá vỡ bằng một vài điều khoản nho nhỏ.

Nếu không thích hao tiền tốn của để mua chuộc những tay đầu sỏ, bạn có thể tung Ninja làm gián điệp hoặc thực hiện các chiến dịch bí mật trong lòng đối phương, và săn lùng gián điệp trong lãnh thổ của mình bằng lực lượng "mật vụ" Metsuke. Bạn cũng cần để mắt đến những vùng lãnh thổ đã chiếm đóng của mình, với rất nhiều chỉ số như Happiness (hạnh phúc) giúp giữ yên lòng dân, Wealth (trù phú) và Growth (tăng trưởng) quyết định nguồn thuế người chơi thu được, Food là nguồn thực phẩm, hết sức quan trọng với cả quân đội lẫn dân cư.

Sau khi quản lý tất cả các phương diện kinh tế, chính trị, ngoại giao, điều binh bằng tính năng theo lượt trên bản đồ, đã đến lúc đọ sức trên chiến trường. Số lượng quân chủng trong Shogun 2 được tinh giảm khá nhiều, với chỉ vài loại quân cơ bản cho tất cả các clan, khác nhau về tên gọi và chỉ số. Ngoài những cái tên quen thuộc với những ai yêu thích nền văn hóa Nhật như Samurai, Ninja, tăng binh (Monk)… thì một số vũ khí phương Tây bắt đầu xuất hiện trong thời kì này như súng hỏa mai, đại bác cũng góp mặt. Đầu trận đánh, người chơi có thể tự do sắp xếp các đội quân sao cho phù hợp nhất, hoặc chọn một trong số 8 đội hình có sẵn mà game cung cấp. Bạn còn phải chú ý đến các chỉ số như thể lực, tinh thần, quân số của binh sĩ, lượng tên của cung thủ… Giữ được những đội quân sung sức nhất trên tuyến đầu và để những binh sĩ mệt mỏi nghỉ ngơi là một phần của chiến thắng. Các anh hùng thường mang lại nhiều lợi thế rất lớn cho các đội quân xung quanh, nên việc giữ một nhân vật này gần chiến trường cũng hết sức quan trọng.

Chú trọng hơn xung, khắc

Trong chiến đấu, sự tương khắc trong các binh chủng được nhà phát triển chú trọng hơn khi chỉ cần một lượt xung phong của kị binh, hàng ngũ cung thủ hay kiếm sĩ có thể bị phá vỡ dễ dàng, còn Spearman (lính cầm thương) có thể ngăn chặn kị binh một cách hiệu quả. Do đó, việc nhanh chóng điều khiển đội hình luôn hướng về phía đối thủ cùng với tránh những pha tập kích của kị binh từ cánh hoặc sau lưng là rất quan trọng. Sự tương khắc này cũng được áp dụng cho những trận chiến trên biển. Nếu tự tin ở khả năng điều quân của mình, các nhà cầm quân có thể "thử lửa" với độ khó Legendary, bởi trong chế độ này, bạn không hề có bất kì lợi thế nào so với đối thủ máy: không bản đồ thu nhỏ, không quick save, thứ duy nhất bạn có thể dựa vào là khả năng quan sát và đầu óc của chính mình.

Nếu là một fan gạo cội của dòng game Total War và mong chờ một A.I thực sự thử thách, hẳn người chơi sẽ ít

nhiều thất vọng. Trong những trận chiến 1 chọi 1 với lượng quân bằng nhau thì chỉ cần một sai sót nhỏ như điều quân chậm chạp, đối thủ máy mức Hard có thể chọc thủng hàng ngũ của người chơi một cách dễ dàng. Ngoài ra, AI cũng có thể đổ quân bằng đường thủy một cách dễ dàng ngay từ đầu game, nên nếu chủ quan bỏ rơi phòng thủ, người chơi sẽ phải nếm mùi thất bại rất sớm bởi những đòn tập kích bất ngờ này. Có thể nói rằng Creative Assembly đã có những cải tiến đáng khen, nhưng vẫn là chưa đủ. Máy thường phạm những sai lầm ngớ ngẩn, chẳng hạn trong một tình huống thành bị hai phe bao vây, AI lại mang quân đi đón đầu đạo quân ở xa hơn và bỏ lại thành trống cho đạo quân ở gần "nuốt trọn" dễ dàng. Nếu chán đối đầu với AI tầm thường, bạn có thể mời một người bạn vào vai đối thủ những trận chiến thời gian thực trong phần chơi chiến dịch. Thử thách thực sự của Total War: Shogun 2 nói riêng, và của game chiến thuật nói chung, đều chỉ đến từ những nhà cầm quân thực thụ trong phần chơi Multiplayer.

Các chế độ chơi mạng của Shogun 2 chia người chơi làm hai phe để đối đầu nhau, từ một chọi một đến những trận chiến hoành tráng giữa 8 người chơi. Một yếu tố xuất hiện thường xuyên trong các trận chiến thời gian thực trên chiến trường mạng là các công trình chính yếu (key structure). Chúng mang lại nhiều lợi thế khác nhau cho bất kì ai sở hữu, như tăng tinh thần chiến đấu, cho phép bổ sung quân, tăng sức chiến đấu cho cung thủ... Các trận công thành cũng trở nên khốc liệt hơn bởi người chơi luôn có khả năng điều quân linh hoạt để phòng thủ hoặc phản kích, khác hẳn với đối thủ máy đôi khi đứng yên nhìn quân ta phá vỡ cửa thành! Tuy nhiên, người chơi ở Việt Nam có thể sẽ gặp khó khăn bởi kết nối thông qua Steam thường có ping khá cao. Nếu vượt qua được chướng ngại này, những trận đánh đỉnh cao giữa hàng ngàn quân với cờ xí rợp trời chắc chắn sẽ khiến bạn phải dán mắt vào màn hình.

Hoạ hay, âm được

Phần đồ họa của game được thiết kế đầy nghệ thuật, từ những đoạn phim cắt cảnh "đẹp như mơ", khung cảnh chiến trường chân thực với rừng cây, hoa cỏ, núi đồi, những pháo đài kiểu Nhật hoành tráng in trên nền trời, đến những chi tiết trên giao diện điều khiển như các biểu tượng, các thẻ bài đại diện các đội quân, khói bốc lên từ đám cháy hay bóng phản chiếu của những chiến thuyền trên mặt nước. Cá nhân người viết rất thích cách mà Shogun 2 thể hiện "fog of war" dưới dạng một tấm bản đồ sơ sài, ghi rõ chủ nhân từng vùng đất và địa hình cơ bản như núi non, sông ngòi. Trong chiến trận, mỗi cuộc giao tranh đều sẽ để lại vết tích như tên chi chít trên mặt đất, vũ khí ngổn ngang, xác binh sĩ lẫn những con ngựa vô chủ tản mát trên chiến trường. Ngoài ánh nắng chói chang nhờ được ứng dụng công nghệ HDR, các hiệu ứng thời tiết mưa, mưa tuyết và sương mù cũng xuất hiện trong các trận đánh, góp phần hạn chế tầm nhìn các bên để tạo môi trường thích hợp cho những pha đánh lén bằng kị binh hay cung thủ. Mỗi mùa trong game được thể hiện với tông màu đặc trưng, như sắc hoa anh đào vào xuân hay vàng rực của mùa thu, mang lại vẻ đẹp riêng cho bản đồ nước Nhật.

Chuyển động của các nhân vật trong game cũng là một bước tiến dài. Mỗi binh sĩ có đến 52 "cái xương" giúp nhà phát triển tạo nên các chuyển động mềm mại hơn, đồng thời các động tác chiến đấu cũng được làm mẫu bởi các võ sĩ chuyên nghiệp người Nhật. Các đoạn phim cinematic hiện diện trong game thể hiện những sự kiện quan trọng như một vụ ám sát, hoặc khi người chơi phá được cổng thành quân địch. Một vài đoạn phim sẽ khiến bạn phá lên cười khi một chàng ninja ngã lộn cổ sau vụ ám sát bất thành hay bị túm gió bởi một anh lính quèn mơ ngủ. Những khoảnh khắc này là khoảng thời gian giải trí đáng giá sau khi vô cùng bận rộn bày mưu nghĩ kế hạ kẻ thù.

Âm thanh của game tập trung vào các trận chiến và mang lại cho người chơi cảm giác như đang lọt thỏm giữa trận giao tranh, với tiếng vó ngựa xung phong, tiếng la hét của binh sĩ, bước chân hành quân rầm rập, hoặc cả tiếng sóng trong những trận hải chiến. Một điều thể hiện rõ công phu của nhà phát triển là khi họ sử dụng tiếng Nhật trong việc lồng tiếng cho các đơn vị quân cùng những bản nhạc nền mang đậm phong cách Nhật được soạn bởi Jeff Van Dyke, cái tên quá quen thuộc với cả series Total War. Game còn kèm theo một quyển từ điển mang tên Sengoku-Pedia, với thông tin về tất cả những gì xuất hiện trong game, từ các đơn vị quân, công trình, các sự kiện có thật trong lịch sử cùng rất nhiều thông tin hữu ích khác. Rất có thể bạn sẽ mất hàng giờ để "lặn ngụp" trong lượng kiến thức khổng lồ này trước khi nhận ra rằng mình thực sự chưa hề được chạm tay vào giao diện điều khiển chính của game.

Với những cải tiến mới về A.I và giao diện, tính chiến thuật được bảo toàn, nền đồ họa tuyệt đẹp và âm thanh hoành tráng, những ai muốn trở thành shogun trong quá khứ của nước Nhật sẽ tìm thấy những thử thách đáng giá trong Shogun 2: Total War. Trong cuộc chiến giữa các thế lực giành quyền trị vì nước Nhật này, chiến thắng chỉ mỉm cười với những ai không chỉ biết điều khiển quân đội của mình, mà còn biết thao túng từng nước đi của đối thủ.

PHẠM LÊ

ƯU:
- Đồ họa và âm thanh đỉnh cao.
- Cách chơi thử thách và hấp dẫn.

KHUYẾT:
- AI chưa thật tốt.

CUỘC CHIẾN NHÂN BẢN

Những chú Lego lại đổ bộ lên vùng đất game và lần này là bằng phi thuyền không gian trong phiên bản LEGO Star Wars III: The Clone Wars.

Hầu như chưa thấy một trò chơi nào lấy đề tài các nhân vật trong trò chơi xếp hình Lego gặp thất bại. Dù số lần xuất hiện của chúng không phải ít, đồng thời chúng mang lại cảm giác quá quen thuộc với nhân vật có hình dạng những khối Lego ngộ nghĩnh.

Cốt truyện theo kịch bản phim

Nếu xây dựng một tựa trò chơi hoàn toàn mới với cốt truyện riêng hẳn sẽ mất khá nhiều thời gian và công sức. Thế nhưng chưa chắc nó đã có sức thu hút như một kịch bản phim được đầu tư công phu để lôi kéo khán giả đến rạp. Thêm vào đó, việc lấy kịch bản phim để đưa vào trò chơi sẽ thu hút thêm một lượng fan không nhỏ của bộ phim, do mong muốn tham gia vào sự kiện trong phim dưới góc độ là nhân vật trong trò chơi. Theo tiền lệ từ trước đến nay những tựa trò chơi ăn theo phim ảnh thường gặp rất nhiều thất bại do thiếu sự đầu tư, một phần cũng vì chủ yếu chúng được sản xuất để làng xê cho bộ phim sắp hay đang được công chiếu. Duy nhất chỉ có các tựa trò chơi với các nhân vật Lego gần như thoát được hoàn toàn tiền lệ nguy hiểm ấy. Đơn giản vì chúng có quá nhiều ưu điểm mà các tựa trò chơi khác không dễ gì có được.

Sau khi gặt hái được một số thành công nhất định với Lego Harry Potter: Year 1 - 4, Traveller's Tales không bỏ phí thời gian của mình và tiếp tục làm ra một tựa game Lego tiếp theo Lego Star Wars

LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

		CẤU HÌNH TỐI THIỂU	
PHÁT HÀNH	LucasArts		
PHÁT TRIỂN	Traveller's Tales	CPU	2,4GHz
THỂ LOẠI	Hành động phiêu lưu	RAM	512MB
NGÀY PHÁT HÀNH	22/03/2011	VGA	256MB ATI Radeon X1300/ NVIDIA GeForce FX5800/ntel GMA 3-Series (Shader 3.0)
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	XP SP3/Vista SP2/7

III: The Clone Wars (TCW) lấy cốt truyện từ bộ phim hoạt hình nhiều tập The Clone Wars được chiếu trên Cartoon Network. Loạt phim hoạt hình này đã bắt đầu khởi chiếu từ năm 2008 nhưng thời gian gần đây để theo đuổi công nghệ nên các tập phim đã chuyển mình theo xu hướng 3D. Vẫn là cuộc chiến giữa thiện và ác trong thế giới thiên hà bao la, TCW giới thiệu đến game thủ những nhân vật quen thuộc như chàng trai nổi loạn Anakin Skywalker, bậc thầy Jedi Obi-Wan Kenobi và nàng Padmé Amidala, cùng với một loạt nhân vật mới như Ahsoka, đệ tử của Anakin,... Số mệnh thiên hà đang nằm trong tay của những hiệp sĩ Jedi dũng cảm. Họ phải chiến đấu để bảo vệ cho nền hoà bình chung chống lại thế lực xấu xa vô cùng hùng mạnh.

Hành động "kết" phiêu lưu

Dễ thấy LucasArts vẫn luôn phát triển dòng game Lego dựa trên việc chú trọng đến các kịch bản mang đậm tính hành động pha chút phiêu lưu mạo hiểm mà điển hình nhất là phiên bản Lego Indiana Jones. Chính lối chơi này đã giúp cho các nhân vật hình khối ngộ nghĩnh dù có dịp tái ngộ thì người chơi vẫn tìm được nét mới, đặc biệt là trong lối chơi. Đồng thời trong các phiên bản, bạn luôn có thể thay đổi điều khiển giữa những nhân vật khác nhau. Việc đó cũng có nghĩa mỗi nhân vật sẽ có một chiêu thức và tuyệt chiêu riêng. Chẳng hạn các Jedi có tuyệt chiêu rất mạnh là nâng đối thủ lên sau đó hất ra xa hoặc vào các toán quân khác làm cho chúng trở thành một mớ Lego lộn xộn. Còn nàng Amidala thì có hẳn khẩu súng laser. Đặc biệt, để hỗ trợ cho việc phải có thời gian chờ giữa những lần bắn liên tiếp hay phải né tránh đạn từ phía đối phương nên nhân vật nữ của chúng ta cũng có những pha bay nhảy bắn súng khá thuần thục rất giống với nữ bá tước Lara Croft.

Dĩ nhiên, nếu xét về vũ khí thì các Jedi vẫn luôn mang theo "thanh kiếm ánh sáng" vốn là vật bất ly thân trong cả game lẫn phim ảnh. Nếu chỉ mang riêng lẻ phong cách hành động đơn thuần thì có lẽ TCW hay các phiên bản Lego khác sẽ không thể cạnh tranh được với rất nhiều các tựa trò chơi hiện tại, thường có một cốt truyện riêng rẽ và đồ họa cực kì ấn tượng do áp dụng công nghệ hiện đại. Trong khi TCW vẫn giữ nền đồ họa cũ với khá nhiều góc cạnh, dù phiên bản lần này có thể được coi như khá nhất trong khâu đồ họa vì bạn phải tinh mắt quan sát kĩ mới có thể thấy được chúng. Mặt khác, yếu tố hành động chưa có nhiều đột phá lắm so với các trò chơi cùng thể loại. Tuy nhiên, nó vẫn đáp ứng đầy đủ yếu tố cần thiết để người chơi có thể đón nhận khâu hành động. Đó là những pha tả xung hữu đột trong hàng ngũ quân địch cực kì đông đảo, với trang bị tận răng. Có điều đa số chúng đều khá chậm chạp so với hành động của các nhân vật chính. Nhưng nếu thử liên tưởng bạn nằm trong một rừng quân địch trang bị đầy đủ vũ khí thì khi chúng đồng loạt tấn công, chắc chắn bạn cũng ít nhiều "ê ẩm".

Các chiêu thức của các nhân vật tuy khác nhau nhưng chủ yếu nhất vẫn xoay quanh thanh kiếm ánh sáng. Dù vậy, vũ khí này cũng chỉ dùng được trong cận chiến hoặc bạn phải nhảy lên thật cao trước khi tung chiêu để tăng mức sát thương. Đó là "hành động", còn cụm từ "phiêu lưu" đôi khi khiến một số người chơi ngộ nhận là phần tìm đường cho nhân vật. Nhưng thực chất phiêu lưu bao hàm cả việc kết hợp hành động giữa các nhân vật. Bởi vì khi kết hợp hành động để hoàn tất một vấn đề khó thì bạn mới có thể tiếp tục chặng hành trình. Mà tính phiêu lưu thì ít khi làm người chơi nhàm chán như các phần khác. Đơn giản vì nó rất ít khi trùng lắp hoặc nếu có thì không dễ nhận ra được nếu người chơi không cố tình chú ý. Lấy ví dụ ngay tình huống đầu trò chơi, bạn phải thoát khỏi việc bị trói trong khi thú dữ vây quanh. Cũng giống như phần phiêu lưu trong các trò chơi khác bạn phải kết hợp một số phím để nhân vật thực hiện hành động thích hợp. Xuyên suốt màn chơi bạn vẫn sẽ lặp lại hành động này có điều tình huống và các phím cần kết hợp sẽ thay đổi.

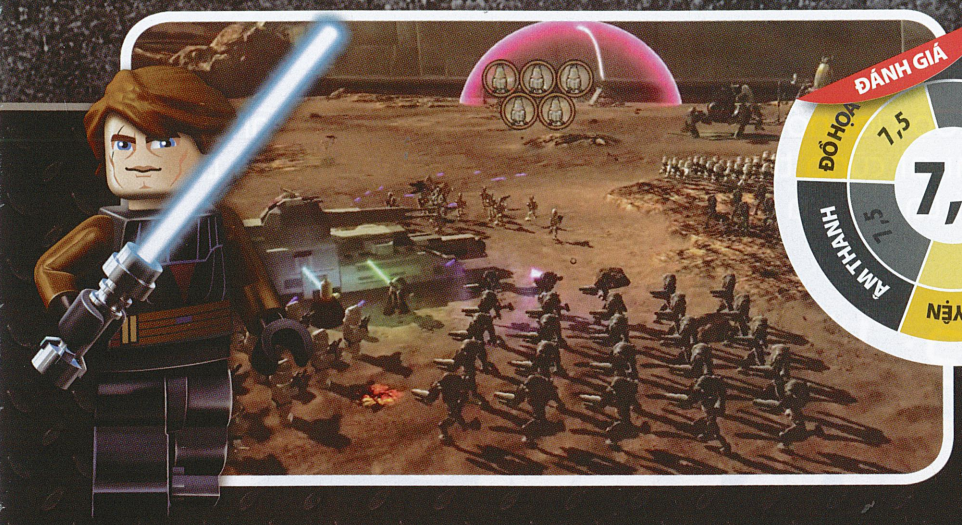
Đơn giản nhưng hiệu quả

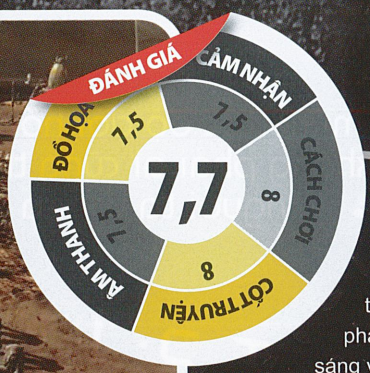
Nét hài hước nhẹ nhàng cũng chính là yếu tố góp phần tạo nên thành công của các dòng game Lego. TCW cũng không hề muốn bỏ qua lợi thế đó, ngay từ khi bắt đầu trò chơi lúc các nhân vật bị dẫn ra đấu trường người chơi đã bắt gặp rất nhiều yếu tố hài hước đầy hóm hỉnh. Chẳng hạn, việc các quan chức theo dõi cuộc đấu dù có khuôn mặt Lego rất nghiêm trang nhưng lại ngồi vô tư ăn cà rem. Hay nàng Amidala dù đang bị dẫn ra đấu trường đầy nguy hiểm nhưng không hề lo lắng mà còn tranh thủ làm đẹp bằng cách tô son môi. Sau đó, trong lúc đang bị trói nàng Amidala vô tình đánh rơi thỏi son. Không biết do thanh son môi quá đắt tiền hay nôn nóng muốn lấy lại để tiếp tục làm đẹp mà nàng Amidala đã giựt đứt cả... sợi xích trói. Trong khi các Jedi phải dùng đến siêu năng lực mới có thể làm được như Amidala.

Phong độ điều khiển nhân vật đồng hành của máy rất thất thường, có lúc cực kì năng động và ra đòn rất khi thế không kém gì người chơi, nhưng cũng có lúc đứng yên làm bia hứng đạn của đối phương. Do đó, thực chất bạn chỉ cần quan tâm đến hai nhân vật chủ đạo mà mình đã chọn. Còn những nhân vật đồng hành thật sự từ đầu chí cuối chẳng ai có thể nhớ hết được. Thậm chí, có khi chúng ở ngay bên cạnh nhưng do địch quá đông nên đôi lúc bạn mới có thể "nhận ra".

Thiết kế mang tính đa dạng

Sự đa dạng cũng góp phần vào thành công của TCW mà nhắc đến đầu tiên chính là... phe địch bởi chúng có rất nhiều chủng loại. Từ những quân lính tầm thường cho đến những rôbốt trang bị hỏa lực mạnh có cả giáp xung quanh bảo vệ. Đặc biệt, phiên bản này còn giới thiệu thêm nhân vật Republic Trooper, một đội quân đặc biệt của phe Cộng hòa. Nếu bạn đã chơi bản Republic Commando, bạn hẳn còn nhớ những anh chàng này ngầu như thế nào. Chính do có rất nhiều loại quân nên vũ khí từ đó cũng phát triển theo. Mỗi người lính nhân bản sẽ có một loại vũ khí đặc biệt riêng, thay vì chỉ một loại súng laser như các bản trước. Nhân vật do người chơi điều khiển cũng sẽ liên tục thay đổi qua từng màn chơi, giúp trò chơi thêm phần hấp dẫn khi mà bạn sẽ được thưởng lãm các chiêu thức mới mà





chỉ nhân vật đó mới có. Lối tấn công cũng có khá nhiều cách nhưng chủ yếu là dưới đất và trên không. Các mục tiêu dưới đất thì đã quá quen thuộc với bạn, còn với các mục tiêu trên không thì cần phải thêm một chút khéo léo. Bởi vì nếu muốn hạ các mục tiêu này thì bạn phải chọn các nhân vật có trang bị súng laser.

Gỡ gạc nhờ đấu trùm

Tuy bao hàm cả yếu tố phiêu lưu nhưng nhiệm vụ được đặt ra tương đối dễ dàng. Hầu như toàn bộ trò chơi không có quá nhiều chi tiết có thể khiến người chơi phải vắt óc suy nghĩ. Bạn cũng không phải lo lắng việc "kiếm máu" vì nhân vật của bạn sẽ hồi sinh ngay tức khắc sau khi đã được lắp ráp lại. Do đó, hầu hết người chơi sẽ chọn lối chơi tả xung hữu đột. Đây vừa có thể coi là mặt mạnh vừa có thể là yếu điểm của trò chơi. Vấn đề nằm ở chỗ bạn không phải lo nhiều cho việc các thành viên của mình vượt quá số lần tái sinh giới hạn khiến TCW gần như trở thành một trò chơi dùng để xả stress mang phong cách như "Serious Sam". Để tránh rơi quá sâu vào tình trạng này trò chơi cũng tạo cho nhân vật khái niệm phòng thủ, đặc biệt rất hiệu quả với các Jedi. Bởi họ có thể dùng thanh kiếm ánh sáng để đỡ và phản đòn đối phương nếu không kịp né tránh. Quan trọng là bạn có muốn dùng chiêu này không khi mà nhân vật của bạn gần như bất tử?

Để bù lại việc bạn không phải lo lắng cho tính mạng của các nhân vật thì trò chơi cũng đưa ra một số giải pháp. Điển hình là việc lưu game chỉ diễn ra tại những vị trí nhất định. Do các vị trí này thường cách nhau rất xa nên bạn phải cố gắng hoàn thành một đoạn dài trong TCW mới có thể nghĩ đến chuyện lưu game để nghỉ ngơi. Đồng thời, người chơi bắt buộc phải giải quyết theo các yêu cầu chính, nếu yêu cầu này chưa được giải quyết thì quân địch vẫn tiếp tục xuất hiện chứ không phải bạn chỉ tiêu diệt một số lượng nào đó thì có thể ung dung thực hiện nhiệm vụ chính. Đây cũng có thể coi là lý do lý giải cho việc các nhân vật của bạn gần như bất tử.

Mặt khác, tính thử thách còn nằm ở những con trùm trong game bởi chúng rất dai sức, đồng thời gây ra khả năng sát thương cao. Thậm chí có lúc nhân vật bạn vừa mới được lắp ghép lại (hồi sinh) chưa kịp đánh đấm gì đã phải thực hiện thao tác lắp ghép tiếp tục. Thêm vào đó những con trùm này cực kì "gấu" nên những yếu điểm của chúng chỉ giúp bạn tiết kiệm phần nào thời gian chứ không thể giúp bạn hạ chúng một cách nhanh chóng. Khi muốn tiêu diệt được con trùm bất kì, bạn luôn cần sự kết hợp với các nhân vật khác. Do đó, nếu bạn có hai người chơi sẽ dễ dàng và thú vị hơn rất nhiều so với việc phải liên tục chuyển đổi qua lại giữa các nhân vật để hoàn tất nhiệm vụ. Trò chơi cũng hỗ trợ khá tốt việc chia đôi màn hình để bạn tham gia cuộc phiêu lưu cùng bạn bè hay người thân. Đây có thể coi như sự tiếp thu ý kiến của người chơi từ nhà sản xuất khi bạn không còn bắt gặp tình trạng kéo màn hình phiền toái như các phiên bản trước. Các phím mặc định để điều khiển nhân vật cũng được thiết kế tại các vị trí khá khoa học cho việc sử dụng bàn phím trong trường hợp bạn không có tay cầm.

Có tiến bộ

Như đã đề cập ở trên phần đồ họa của TCW có thể được coi như hoàn thiện nhất trong các phiên bản từ trước đến nay. Với việc các góc cạnh đã phần nào được giảm bớt, thêm vào đó trò chơi đã bổ sung nhiều hơn tinh chỉnh về hình ảnh. Có thể dễ nhận ra nhất trong những pha hành động, đồ họa cũng đã góp phần tăng thêm sự kịch tính khi bạn có thể thấy cả những tia lửa phát ra khi thanh kiếm ánh sáng va chạm với những vật được hiểu theo nghĩa "Lego kim loại". Hay khi các quái vật nặng nề di chuyển bạn có thể thấy cả một lớp bụi mù xung quanh. Còn với tuyệt chiêu tung mình rồi giáng thanh kiếm ánh sáng xuống mặt đất của các Jedi, thì nơi thanh kiếm chạm vào sẽ bị nóng chảy trở thành một lớp dung nham nóng bỏng. Phần âm thanh trong trò chơi cũng được đầu tư khá tốt khi miêu tả được không khí của những cuộc giao tranh. Tiếng súng laser hay tiếng va chạm giữa các mẫu Lego khi có một vụ nổ xảy ra. Thêm vào đó, các bản nhạc xuất hiện khá đúng lúc trong trò chơi, nhất là trong các trận đấu trùm căng thẳng người chơi luôn có cảm giác thoải mái hơn thay vì chỉ có những âm thanh đơn điệu.

Công bằng mà nói thì bạn có chút cảm giác TCW vay mượn khá nhiều ý tưởng từ một số trò chơi khác. Tuy nhiên, nhà sản xuất đã có những cân nhắc và sự đầu tư thỏa đáng để người chơi không có cảm giác khó chịu. Cộng với việc hầu hết thành viên trong gia đình đều có thể tham gia vào cuộc phiêu lưu trong TCW, khiến trò chơi có thể thâm nhập rất nhanh vào bất cứ nơi đâu. Đó cũng là lý do vì sao trò chơi vẫn được đón nhận nồng nhiệt dù đã có nhiều phiên bản. Mặt khác, không ít người trong chúng ta có tuổi thơ gắn liền với món đồ chơi là những khối Lego. Bởi vậy, khi tham gia vào những chuyến phiêu lưu trong TCW, đôi khi chúng ta có thể tìm thấy chút ít kỷ niệm.

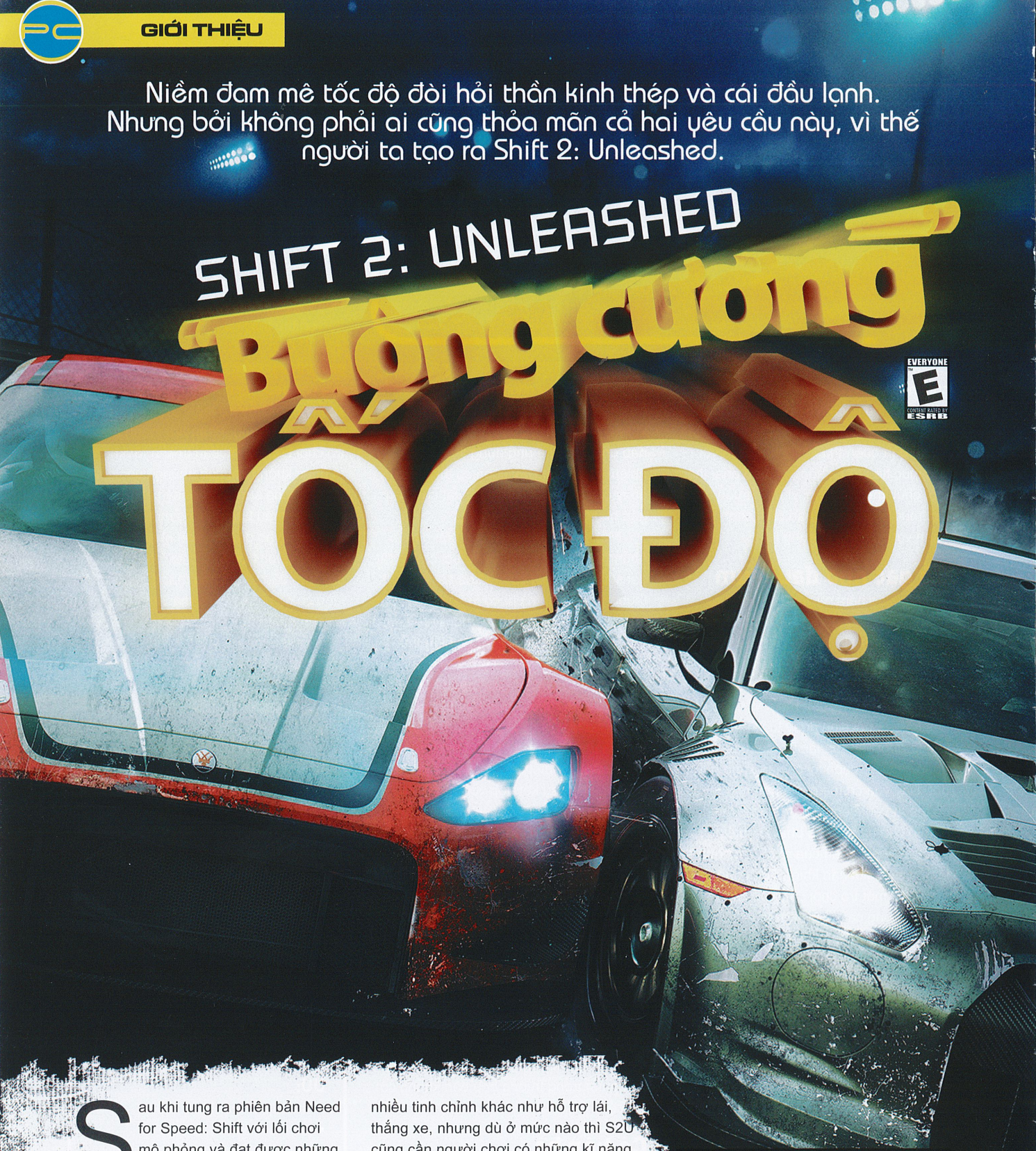
DUỆ LONG

ƯU:
- Phù hợp với mọi lứa tuổi.
- Nhịp độ nhanh.
- Đấu trùm và các trận chiến kịch tính.
- Nhiều yếu tố hài hước.

KHUYẾT:
- AI thiết kế chưa đạt.
- Giá trị chơi lại không cao.

Niềm đam mê tốc độ đòi hỏi thần kinh thép và cái đầu lạnh. Nhưng bởi không phải ai cũng thỏa mãn cả hai yêu cầu này, vì thế người ta tạo ra Shift 2: Unleashed.

SHIFT 2: UNLEASHED
Buộng cương TỐC ĐỘ



Sau khi tung ra phiên bản Need for Speed: Shift với lối chơi mô phỏng và đạt được những thành công nhất định, Shift 2: Unleashed (S2U) lập tức được EA phát triển nhằm chiếm thêm chỗ đứng trong thị trường mới đầy hứa hẹn này. Như đã nói, lối chơi của Shift 2: Unleashed (Shift 2) mang đậm nét mô phỏng thay vì arcade như nhiều người anh em khác. Mặc dù game vẫn cung cấp các tùy chọn thay đổi độ khó của tay lái từ Novice (tập sự) cho đến Pro (chuyên nghiệp), cùng nhiều tinh chỉnh khác như hỗ trợ lái, thắng xe, nhưng dù ở mức nào thì S2U cũng cần người chơi có những kĩ năng cơ bản để có thể thuần phục những con chiến mã bất kham của mình. Bạn sẽ phải tự tay vào số để tăng tốc, sử dụng cả thắng tay lẫn thắng chân nhằm "kìm cương" trước… vách tường, thực hiện những pha ôm cua với tốc độ thấp và sự tỉ mỉ tối đa thay vì chỉ việc ấn chặt tay ga để xe lao về phía trước. Bạn còn được cung cấp một tính năng Best Path chỉ dẫn cách vượt qua từng mét đường,

SHIFT 2: UNLEASHED

PHÁT TRIỂN	Slightly Mad Studios	CẤU HÌNH TỐI THIỂU
PHÁT HÀNH	EA	• CPU: C2D 2GHz • RAM 2GB • HDD 7GB • VGA 512MB (hỗ trợ Shader Model 3.0). • Windows SP3/ Vista SP1/7
THỂ LOẠI	Đua xe	
NGÀY PHÁT HÀNH	29/03/2011	
TUỔI (ESRB)	Everyone	

từng khúc cua của game sao cho đạt thành tích cao nhất.

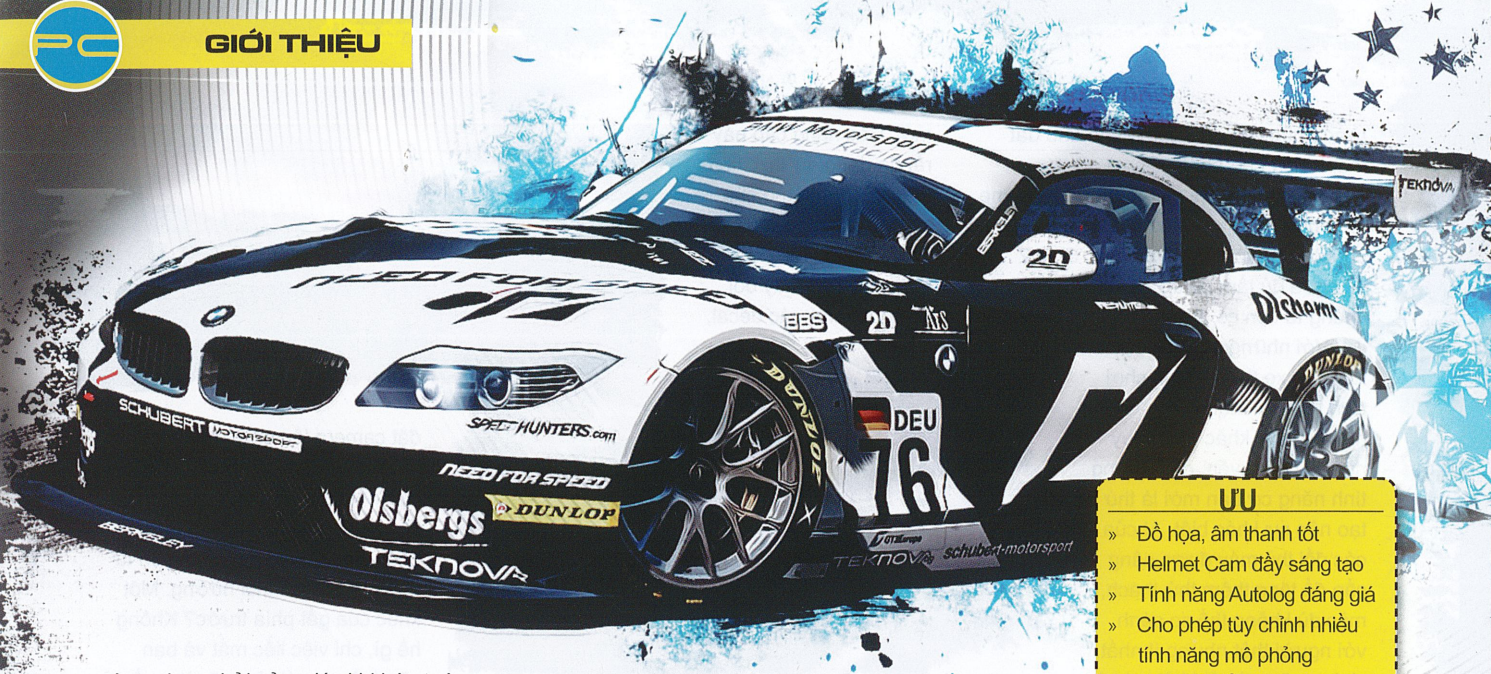
Nhưng nếu chỉ có thế thì nhiều game mô phỏng đua xe khác đều có, và thậm chí còn làm tốt hơn, tỉ mỉ hơn, Shift 2 sẽ chưa đủ tầm để trở nên nổi bật. Vậy chúng ta còn có được những gì từ nó?

Với những game thuộc thể loại đua xe thì cả phần chơi đơn và chơi mạng đều "tuy hai mà một" chỉ khác nhau duy nhất ở cốt truyện, nên những tính năng cơ bản mới là thứ tạo nên sự khác biệt. AI của các đối thủ máy được nâng cấp để tăng thêm thử thách, mặc dù không thể so sánh với người thật nhưng ít nhất, chúng cũng thoát khỏi vai trò là chướng ngại vật di động, mà trực tiếp trở thành đối thủ của người chơi với đủ trò xấu luôn chực chờ hất văng bạn ra khỏi đường đua. Do tạm rời khỏi những cuộc đua đường phố đầy mạo hiểm, Shift 2 phải tìm phương pháp mới để mang lại sự phấn khích cho người chơi. Vì thế, tính năng Autolog được đưa vào và mang lại một điểm cộng cho game. Tất cả những thành tích mà người chơi đạt được đều sẽ được ghi lại trong profile của họ một cách hết sức chi tiết, kèm theo là thành tích của bạn bè để so sánh – một điều EA thực hiện hết sức khôn khéo khi khơi dậy sự ganh đua của game thủ. Không chỉ có thế, Autolog còn ghi lại cả cái tên của người giỏi nhất, cùng với thời gian và loại xe mà họ sử dụng để đạt được thành tích đó. Bạn có muốn được game thủ toàn cầu biết đến mình với cái tên chễm chệ ở mục "World Record" không?

Khả năng tùy biến các loại xe vẫn có mặt trong Shift 2, với cách thực hiện quen thuộc là tham gia các cuộc đua, lên cấp, nhận tiền thưởng để mở khóa và mua sắm các loại xe cũng như linh kiện mới. Các nâng cấp này rất đa dạng, từ trực tiếp thay đổi tính năng của xe như động cơ mới, bộ thắng, vỏ xe, bình nitro cho đến thay đổi vẻ ngoài như các decal, màu sơn hay phụ kiện. Những tính năng thay đổi hình dạng này được thực hiện khá công phu, chẳng hạn với từng màu sơn, người chơi có thể thay đổi sắc độ đậm nhạt, độ sáng… Nếu thích nhanh gọn, game cũng cung cấp các gói trang trí khá đẹp mắt để người chơi lựa chọn. Bên cạnh việc thay đổi linh kiện cơ bản, còn có một tính năng cao cấp chỉ dành cho những ai hiểu rõ về cơ khí là Tuning, cho phép chỉnh sửa các thông số của xe và lưu lại thành từng nhóm để sử dụng cho từng đường đua khác nhau nhằm đạt thành tích cao nhất.

Bạn đã quen với góc nhìn trong buồng lái hoặc từ sau đuôi xe như những game khác thường có? Bạn vẫn có thể dùng cả hai góc nhìn này để tham gia các cuộc đua trong Shift 2, nhưng bạn sẽ bỏ mất 50% cái hay của game nếu bỏ quên một điều: góc nhìn Helmet Cam lần đầu tiên xuất hiện trong một game đua xe. Về cơ bản, đây vẫn là góc nhìn trong buồng lái, nhưng thay vì "bắt chết" camera vào xe, thì như tên gọi của nó, Helmet Cam đặt camera lên chiếc mũ bảo hiểm của tay đua. Điều này có nghĩa là bạn sẽ chơi một game đua xe ở góc nhìn người thứ nhất, được phép xoay chuyển tự do để quan sát mọi hướng. Một khúc cua gắt phía trước? Không hề gì, chỉ việc liếc mắt và bạn sẽ có được cái nhìn rõ ràng về đoạn đường đua, thay vì phải đợi camera xoay khi chiếc xe của bạn đã vào cua – điều này mang lại sự chủ động cho người chơi khi tính toán thời điểm thích hợp để bắt đầu đạp thắng. Việc này quan trọng hơn bạn tưởng, bởi các đường đua đều có phần lề đường rất rộng được trồng cỏ, việc "ăn gian" chạy tắt qua khu vực này sẽ dẫn tới hình phạt giới hạn tốc độ, đôi khi còn bị phạt thêm thời gian vào thành tích sau cùng.

Đã qua rồi cái thời game đua xe chỉ cần tốc độ và những mẫu xe bóng loáng, bởi với Shift 2, Helmet Cam mới là "át chủ bài" để game gây được ấn tượng mạnh với người chơi. Lần đầu tiên, bạn sẽ phải "run" khi chơi một game đua xe, bởi những gì mà Helmet Cam mang lại hết sức chân thực. Với mỗi khúc cua, góc nhìn Helmet Cam của bạn sẽ nghiêng hẳn về phía đối diện, hệt như tác dụng lực mà một người phải chịu khi lái xe thực sự. Camera liên tục rung lắc theo những cú xóc nảy của xe, khi các lực tác động lên người trong buồng lái. Các mô phỏng lực vật lý được Slightly Mad Studios làm tốt đến mức bạn sẽ co rúm người trước



ƯU

- Đồ họa, âm thanh tốt
- Helmet Cam đầy sáng tạo
- Tính năng Autolog đáng giá
- Cho phép tùy chỉnh nhiều tính năng mô phỏng
- AI có cải tiến

KHUYẾT

- Khó điều khiển đối với người mới chơi

cú va chạm, bởi cảm giác khi bức tường lao thẳng về phía bạn, kính chắn gió vỡ tung, khung hình nhòe đi và rung lắc dữ dội còn người lái bị hất thẳng về phía trước chắc chắn không phải là một trải nghiệm dễ dàng. Sự căng thẳng không chỉ đến từ việc lo sợ bị một tay đua chỉ ở sau bạn vài centimet vượt qua, mà còn từ việc luôn phải tập trung để giữ cho xe luôn ở trên đường đua của nó.

Shift 2 còn "gây ấn tượng" với hơn 100 chiếc xe để người chơi lựa chọn. Chính xác là 145 xe từ nhiều nhà sản xuất như BMW, Audi, Ford, Toyota… trong đó có cả các siêu xe như Bugatti Veyron,Gumpert Apollo, Lamborghini Reventon, McLaren F1, đặc biệt là chiếc Pagani Huayra độc quyền cho Shift 2. Đi kèm với số lượng xe này là khoảng 70 đường đua, từ hư cấu như London, Thượng Hải đến hơn 30 đường đua có thực nổi tiếng dành cho những giải đua xe chuyên nghiệp như Suzuka, Bathurst, Laguna Seca, đủ để khiến người chơi cảm thấy mình thực sự là một tay đua thứ thiệt. Dựa trên những đường đua này, yếu tố thời gian cũng được đưa vào game để tăng thêm "gia vị" cho những cuộc đua xe đầy mồ hôi lạnh của Shift 2.

Đêm tối trong game không phải chỉ là sự giảm bớt ánh sáng, mà là một tấm màn đen đúng nghĩa phủ lên các con đường. Các tay đua chỉ có thể dựa vào ánh sáng từ chiếc đèn pha để theo dõi đoạn đường trước mặt, còn nếu chẳng may làm hỏng hai nguồn sáng quý giá này, chạy xe trong đêm tối chắc chắn sẽ là cơn ác mộng tồi tệ đến mức người chơi sẵn sàng khởi động lại màn chơi.

Sử dụng Engine riêng của mình là Madness Engine, Shift 2: Unleashed mang lại một bữa tiệc hình ảnh cho người chơi. Với những mô hình xe hoàn toàn có thể hư hại được, đồ họa của Shift 2 mang đến một cấp độ mới cho những vụ va chạm. Vô số những mảnh vụn "tung bay" sau vụ va chạm sẽ nằm lại vương vãi trên mặt đất, và thậm chí có thể rung chuyển khi một chiếc xe phóng qua. Nếu có thời gian nhìn kĩ mặt đường, người chơi sẽ cảm nhận được độ nhám của nó, thấy rõ những vệt lốp xe để lại từ những vòng đua trước và nằm đó đến cuối cuộc chơi. Con chiến mã của bạn cũng thực sự có "mã lực", bởi động cơ của xe được dựng hình 3D rõ nét trong khoang máy chứ không đơn giản là một tấm hình 2D sơ sài dán trên bề mặt. Môi trường xung quanh cũng được bỏ nhiều công chăm chút, bạn có thể nhìn thấy những mô hình chi tiết của các loại xe cộ, công trình quanh đường chạy.

Điều đáng nói nhất trong phần âm thanh của game chính là tiếng động. Những vụ va chạm luôn đi kèm với những âm thanh đổ vỡ chát chúa, trong khi tiếng gào rú của động cơ hòa cùng những đợt tung hô của khán giả sẽ khiến bạn có cảm giác sôi trào. Hiệu ứng mờ nhoè được sử dụng khá nhiều, đôi khi khiến bạn không thể nhìn rõ những gì trong kính chiếu hậu khi chạy ở tốc độ cao. Game cũng có một lỗi đồ họa nhỏ là sau một vụ va chạm, rất có thể sẽ có một vài mảnh vỡ … lơ lửng trong không khí, lờ tịt mọi quy tắc vật lý của trò chơi! Rất may điều này không ảnh hưởng gì đến lối chơi của game mà chỉ ảnh hưởng đến cái sự "sướng mắt, đã tai" của người chơi.

Có thể nói Shift 2: Unleashed là một thành công mới của EA sau khi các fan được tận tay thử nghiệm. Điều duy nhất mà người chơi có thể phàn nàn về game chính là sự thiếu vắng những tính năng mới mẻ, bởi Shift 2: Unleashed không khác gì một phiên bản NFS Shift được làm lại với đồ họa mới, tăng thêm các loại xe mới cùng tính năng Helmet Cam đáng giá. Những vết móp méo, nứt vỡ "sưu tập" được trong từng cuộc đua chắc chắn sẽ là lời nhắc nhở người chơi phải cẩn thận khi cầm lái. Hãy đua hết mình trong game, và lái xe như một chú rùa già trong đời thực.

PHẠM LÊ

STOKED BIG AIR EDITION		CẤU HÌNH TỐI THIỂU
PHÁT HÀNH	CPU	C2D 1,8GHz
Bongfish GmbH	RAM	1,5GB
PHÁT TRIỂN	VGA	VGA 256MB NVIDIA 7900 / 256MB ATI X1900 (hỗ trợ Shader 3.0)
Destineer	OS	Vista / XP / 7
THỂ LOẠI		
Thể thao cảm giác mạnh		
NGÀY PHÁT HÀNH 13/01/2011		
ESRB (TUỔI) Teen		

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

BIG AIR EDITION STOKED

Đam mê miền tuyết trắng

Lấy bối cảnh môn thể thao mùa đông mà tượng trưng là môn trượt ván tuyết, Stoked Big Air Edition (SBAE) khiến nhiều người liên tưởng đến dòng game trượt ván đình đám một thời Tony Hawk, bởi giữa hai môn thể thao này vẫn có những nét tương đồng nhất định. Đây được coi là một thuận lợi nhưng cũng chính là thử thách cho SBAE. Thuận lợi ở chỗ trò chơi sẽ thu hút được một lượng fan nhất định của dòng game cũ khi mà nó đã ngưng phát hành. Còn khó khăn là trò chơi phải tìm cách thoát khỏi cái bóng của Tony Hawk, để tạo một phong cách riêng cho bản thân. Chỉ có làm như vậy SBAE mới được người chơi đón nhận, đồng thời có thể hứa hẹn cho các phiên bản tiếp theo.

Nếu chưa bao giờ trượt tuyết mà chỉ nhìn thấy qua phim ảnh thì chắc bạn chưa hiểu hết được cảm giác thú vị khi một mình lao nhanh qua khung cảnh đầy tuyết.

Đỉnh núi tuyết

Tuy mô tả môn thể thao trượt ván tuyết nhưng SBAE không gắn liền với bất kì giải đấu chính thức nào. Mục đích của nhà sản xuất là thổi vào trò chơi những ý tưởng riêng nên việc tránh miêu tả theo một khuôn mẫu nào đó cũng là điều dễ hiểu. Bước đầu tham gia, bạn sẽ được cung cấp một vài lựa chọn cho nhân vật đại diện, mà cụ thể là những tinh chỉnh khá đơn giản như giới tính, quốc tịch… Bạn có thể chọn tinh chỉnh về cơ bản hoặc đơn giản để yên theo tùy chỉnh mặc định là có thể bắt đầu trò chơi. Dĩ nhiên, với người mới vào nghề thì phải trải qua khóa huấn luyện là điều hết sức cần thiết. Nó vừa giúp bạn hoàn thành tốt công việc, vừa giúp giảm bớt rủi ro. Còn đối với SBAE, phải trải qua khóa huấn luyện là điều bắt buộc vì nếu không tham gia thì gần như bạn sẽ không hiểu bất cứ yêu cầu nào. Các khóa huấn luyện trong SBAE được thiết kế khá bài bản. Người chơi một mặt được hướng dẫn bởi các bảng chú thích, mặt khác sẽ có một clip mẫu về động tác cần thực hiện. Đồng thời, nếu chưa nắm được động tác bạn có thể xem lại clip mẫu.

Mô phỏng cảm giác mạnh

Khi hoàn thành mục hướng dẫn để có trang bị cần thiết, bạn đã có thể bắt đầu tham gia vào những chặng hành trình trong SBAE, bằng cách tham gia vào từng mục trong trò chơi. Đến đây người chơi mới thấy được SBAE cung cấp khá nhiều tùy chọn về lối chơi. Nếu theo cách chia trong trò chơi thì các mục được phân ra làm hai phần Freeride và Competition. Đối với mục Competition người chơi chỉ có thêm một tùy chọn duy nhất là Race, bạn sẽ thi thố kỹ thuật cũng như tốc độ cùng đối thủ máy. Đây cũng chính là dịp giúp bạn có thể tìm hiểu AI nhân vật do trò chơi xây dựng. Chính lúc này SBAE cho người chơi thấy được trình độ AI rất khá. Đối thủ máy sau lúc xuất phát thường có xu hướng nhường cho bạn dẫn đầu, để rồi sau đó chờ cơ hội bứt phá, nhiều khi ngay cả lúc sắp về đích. Việc thi đấu trên môi trường tuyết cũng là trở ngại rất lớn mà lớn nhất chính là việc không có chỗ cho những sai lầm. Trong một cuộc đua khác khi vấp ngã bạn có thể làm lại mà vẫn giành được chiến thắng, còn trong SBAE điều đó là cực kì khó khăn. Đơn giản bởi vì khi va chạm với bất cứ vật gì trong màn chơi dù chỉ với tốc độ bình thường thì chặng đường phiêu lưu của bạn cũng gần như chấm dứt.

Mặt khác, trò chơi còn đưa ra giới hạn cho đường đua nên khi di chuyển ra khỏi vị trí giới hạn quá xa coi như bạn tự bỏ cuộc. Khả năng di chuyển được trên tấm ván với tốc độ cao phần lớn dựa vào trón do những con dốc tạo ra. Để duy trì tốc độ này phải dùng kỹ thuật để nâng cao tốc độ bằng cách thực hiện các động tác trong trò chơi. Tuy nhiên, cũng có lúc vì lý do nào đó bạn sẽ mất trón, điều đó cũng đồng nghĩa với việc chặng đua sẽ kết thúc. Ngay cả với phần Freeride cũng vậy nhưng mục này cung cấp nhiều lựa chọn hơn về lối chơi. Bạn có thể tham gia vào 3 mục: Session, Trick or Die, Stick or Trick; trong các mục này còn có nhiều mục nhỏ thực chất chính là các địa hình khác nhau giúp người chơi "đổi gió". Phần này cũng được coi như phần trọng tâm của SBAE vì các mục chơi thật sự rất cuốn hút. Chẳng hạn, trong mục Session người chơi sẽ hoàn thành các chặng đua dài xoay quanh việc tính điểm số. Còn Trick or Die thì thử thách hơn với những yêu cầu vừa hoàn thành cuộc đua vừa thực hiện các động tác khó. Nhưng thử thách nhiều nhất nằm ở Stick or Trick khi người chơi phải thực hiện động tác khó lẫn những yêu cầu khắt khe về thời gian.

Vết bẩn trên tuyết trắng

Công bằng mà nói nếu không có khả năng kết hợp cao giữa các động tác thì SBAE có lẽ sẽ không có gì đặc biệt. Lúc ban đầu làm quen người chơi rất khó canh thời điểm chính xác để tiếp đất hoàn hảo sau khi đã thực hiện một loạt động tác khó. Nhưng trải qua một thời gian làm quen bạn sẽ nắm bắt thời điểm rất nhanh và chính xác. Thậm chí có lúc trò chơi bố trí cả hai đà dốc ngay sát nhau nhằm tăng tính thử thách. Để rồi khi vừa rời khỏi đỉnh dốc, một loạt động tác kết hợp do bạn nghĩ ra sẽ được thực hiện và kết thúc bằng màn tiếp đất chỉ suýt soát một vài giây. Hẳn cảm giác thú vị như vậy cộng với khung cảnh liên tục thay đổi sẽ giúp người chơi nán lại SBAE trong khoảng thời gian nhất định.

SBAE cũng vướng phải một số lỗi nhỏ thật sự không đáng có, dù xét về tổng thể thì nó không gây hại gì nhiều. Đầu tiên,

có thể kể đến là lỗi xuyên vật thể, đặc biệt khi đua với đối thủ máy đôi khi bạn có thể vướng vào nhân vật này đôi khi lại không. Còn khi di chuyển mà có xảy ra va chạm tại các hốc đá thì gần như chắc chắn nhân vật của bạn không thể thoát ra khỏi vị trí đó. Mặt khác, đôi khi tốc độ trượt ván rất chậm nhưng chỉ cần xảy ra va chạm dù rất nhẹ tại một số màn bạn vẫn bị xử thua cuộc. Ngoài ra, SBAE còn thiếu một số động tác độc và rất đẹp mắt trong môn thể thao này. Nếu bổ sung được thêm các động tác khó đó thì khả năng kết hợp hẳn sẽ thú vị và đa dạng hơn rất nhiều.

UU:
- Lối chơi có sự kết hợp thú vị.
- Mô tả môi trường tuyết tốt.
- Tính vật lý thể hiện tốt.

KHUYẾT:
- Ít động tác cơ bản.
- Còn vài lỗi nhỏ.

Tuyết miền nhiệt đới

Khả năng mô tả môi trường tuyết trong SBAE khá thành công, khiến đôi lúc người chơi có cảm giác như thực sự đang ở trên đỉnh núi tuyết tham gia vào các cuộc thử thách. Bạn có thể thấy được những bông tuyết nhỏ liên tục rơi, các đợt gió thổi kết hợp với hiệu ứng âm thanh mang cảm giác lạnh thấu xương hay dấu vết để lại trên tuyết lúc người chơi di chuyển qua. Đặc biệt, khi trượt với tốc độ cao thì rất nhiều vệt tuyết bắn lên tung tóe. Nếu bạn quan sát kỹ có thể thấy các đợt tuyết này không bắn lên một cách tượng trưng mà hoàn toàn dựa theo tốc độ trượt của người chơi. Điểm thực tế khác còn nằm ở chỗ những vị trí tuyết phủ không được dày thì lúc va chạm với ván trượt khi đang ở tốc độ cao sẽ xuất hiện những tia lửa. Trò chơi cũng mô phỏng rất tốt sức nặng của người chơi, bạn có thể cảm nhận được độ ì do khối lượng mang lại mà rõ rệt nhất là lúc phải vượt qua các độ dốc khác nhau. Cần phải tính toán kỹ các động tác, đặc biệt là kỹ thuật lộn nhào trên không luôn cần một khoảng thời gian lấy lại sự ổn định trước khi tiếp đất. Khi bạn không có khoảng lặng cần thiết để lấy lại sự cân bằng thì dù ván đã chạm xuống rất ổn nhưng người chơi chắc chắn vẫn không thể trụ vững hay tệ hơn là tiếp đất bằng… đầu.

Cảnh vật trong các chặng thử thách thường không xuất hiện nhiều do xung quanh chỉ phủ một màu trắng hun hút, màu trắng của tuyết còn nằm trên chiếc áo khá sặc sỡ của người chơi thông qua những mảng tuyết bám trên áo. Tuy nhiên, cây cối hay những đỉnh núi đá vẫn còn thiếu một chút sắc nét cần có dù thật sự chúng vẫn nằm trong mức chấp nhận được. Vả lại nếu đang bị cuốn hút theo lối chơi thì hiếm khi nào có ai đó rảnh rỗi dừng lại để thăm thú cảnh vật. Dù vậy, khung cảnh đẹp nhất trong SBAE có lẽ chính là cảnh mặt trời lên cao phủ ánh nắng nhè nhẹ xuống mặt đất trông rất nên thơ. Đồng thời, đây cũng chính là khung cảnh cực kì thích hợp để thực hiện những động tác lạ mắt do người chơi tự sáng tác. Âm thanh cũng góp phần vào bức tranh tổng thể của SBAE mà điển hình là những bản nhạc rock sôi động liên tục xuất hiện trong các màn chơi. Chúng vừa góp phần giảm tính đơn điệu vừa giống như liều thuốc cổ vũ tinh thần để người chơi có thể tự tin thực hiện những động tác khó. Hiệu ứng âm thanh còn miêu tả rất tốt môi trường tuyết, đặc biệt là tiếng gió, khiến cho đôi lúc bạn có cảm giác như mình đang thật sự đứng trên đỉnh núi tuyết hùng vĩ đầy những cơn lạnh.

Cùng nhảy nào?

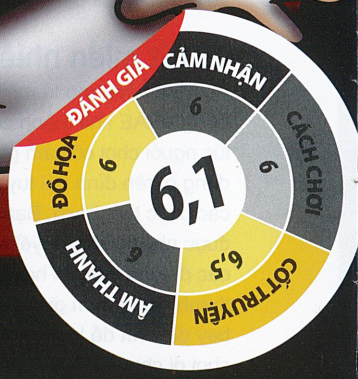
Nếu bạn đang cần một tựa trò chơi thể thao mang lại cảm giác mạnh thì SBAE phần nào có thể đáp ứng được mong muốn đó. Đặc biệt, bạn còn được "khuyến mại" thêm cảm giác về mùa đông trên đỉnh núi tuyết khá thú vị. Bất cứ trò chơi nào cũng có những thiếu sót nhất định, SBAE cũng không tránh khỏi điều đó. Tuy nhiên, những mặt mạnh còn lại đã lấn át gần như hoàn toàn. Vấn đề nằm trong sự cảm nhận của người chơi khi đã trải nhiệm SBAE. Dù bạn đã từng chơi hay chưa bao giờ chơi bất kể tựa game thể thao nào thì cũng nên thử qua SBAE.

PHẠM MINH

GHOSTBUSTERS SANCTUM of SLIME

ĐẶC NHIỆM SĂN MA

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB



Sau phiên bản Ghostbusters: The Video Game vẫn tưởng Ghostbusters sẽ nghỉ ngơi một thời gian, nhưng quân đoàn ma phát triển quá nhanh nên biệt đội săn ma phải trở lại.

Mỗi người đều mang trong mình nỗi sợ thứ gì đó, đôi khi nó là thứ lớn lao mà hầu hết ai cũng sợ như: bệnh tật, cái chết... Nhưng cũng có nỗi sợ đôi khi rất ngại nói ra, bởi chưa chắc ai cũng sợ như mình, chẳng hạn như: sợ độ cao, sợ gián... Tuy nhiên, có một nỗi sợ mà thứ gây ra nó không phải lúc nào cũng thấy được. Đồng thời, có người không bao giờ thấy nhưng vẫn sợ, đó chính là nỗi sợ... ma! Vậy tại sao bạn không tham gia cùng biệt đội săn ma trong Ghostbusters: Sanctum of Slime (SOS) để tìm hiểu cách thức diệt ma cũng như nhận diện được chúng để có thể thoát khỏi nỗi sợ bấy lâu?

ƯU	KHUYẾT
» Nhiều lựa chọn về lối chơi » Các trận chiến kịch tính, đấu trùm sáng tạo » Nhịp độ nhanh	» Lỗi tìm đường. » AI đồng đội kém.

PHONG CÁCH ALIEN SHOOTER

Chỉ cần tham gia vào màn đầu tiên của SOS bạn đã có một cảm giác rất quen thuộc giống với phong cách Alien Shooter với góc nhìn từ trên cao bao quát toàn bộ khung cảnh trong trò chơi. Lối di chuyển bằng phím để đi từ khu vực này đến khu vực khác cộng với sự kết hợp hành động với chuột giúp người chơi trở nên cơ động hơn. Thêm nữa, trong chuyến hành trình này sẽ có một nhóm bốn người là Alan, Bridget, Gabriel và Samuel. Có nhiều nhân vật máy hỗ trợ đồng nghĩa với việc người chơi có nhiều phương án để tham gia vào màn chơi.

NHIỀU THỬ THÁCH

Với chế độ thông thường Normal

GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME		
PHÁT HÀNH	Behaviour Santiago	
PHÁT TRIỂN	Atari	
THỂ LOẠI	Hành động	
NGÀY PHÁT HÀNH	23/03/2011	
TUỔI (ESRB)	E	
HỆ MÁY	PC	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	C2D E4300
	RAM	1 GB
	VGA	256MB (hỗ trợ Shader 3.0)
	OS	XP/Vista/Windows 7
	HDD	500 MB

Play, người chơi sẽ chọn 1 trong 4 nhân vật tham gia vào cuộc hành trình, các nhân vật còn lại sẽ do máy phụ trách. Thế nhưng việc lựa chọn nhân vật thực ra chỉ mang tính hình thức vì hầu hết các nhân vật đều có kỹ năng giống nhau chứ không hề có kỹ năng riêng. Do đó, việc trò chơi không hỗ trợ sự chuyển đổi giữa các nhân vật khi phần hành động đang diễn ra cũng khá hợp lý. Tuy nhiên, tính thử thách ở chế độ này không được cao cho lắm vì nếu bạn bị thương không thể tiếp tục chiến đấu thì gần như ngay lập tức đồng đội sẽ trị thương giúp. Trò chơi chỉ dừng lại khi bốn người trong đó có bạn tử thương cùng lúc, điều này được coi gần như không thể. Sự khó khăn chỉ thực sự bắt đầu tại phần Lone Hero, bởi bạn dù chỉ có một mình nhưng vẫn phải đối mặt với số lượng ma đông đảo và hung tợn giống như khi có mặt đầy đủ 4 thành viên. Nhất là trong những pha đấu trùm căng thẳng việc chỉ có một mình khiến cho độ khó gần như được đẩy lên mức cao nhất. Bởi đa số các con ma trùm luôn luôn có một sức mạnh và sự nhanh nhẹn cực kì đáng nể, cộng với việc khả năng hành động của nhân vật thường bị giới hạn trong một khoảng không gian nhất định khó xoay trở. Phần cuối cùng Survivor Made đã quá quen thuộc với những fan ở thể loại này. Mục đích duy nhất là bạn phải trụ trong khoảng thời gian lâu nhất trước những "làn sóng ma" đông đảo.

Điểm đáng khen của SOS nằm ở khả năng của quân đoàn ma mà đầu tiên có thể nhắc đến chính là sự đa dạng về chủng loại. Mặt khác, lối dẫn chuyện bằng những trang truyện tranh cũng phần tạo nên một nét chấm phá riêng phù hợp với phong cách Ghostbusters.

CẦN TÍNH ĐA DẠNG

Cái mà SOS còn thiếu chính là các thành viên hầu như không có khả năng đặc biệt. Yếu tố này cũng phần nào làm giảm tính đa dạng trong chiến thuật, khiến trò chơi sớm trở nên nhàm chán vì không tìm thấy nét mới. Thêm vào đó, các nhân vật trong truyện Ghostbusters thường sử dụng nhiều vũ khí và công nghệ kỳ lạ để đi săn lùng và bắt giữ những hồn ma, trong khi từ đầu đến cuối SOS bạn gần như chỉ cần sử dụng 1 loại vũ khí là cây súng điện trừ tà. Việc đấu trùm cũng có sử dụng bẫy nhưng bạn không được phép trực tiếp thao tác mà chỉ gói gọn trong việc hoàn tất một tổ hợp các phím mũi tên để tạo thành hành động cho nhân vật tự thực hiện.

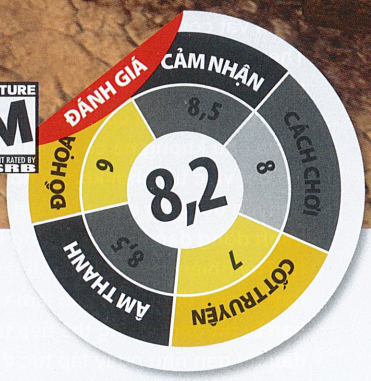
Các màn chơi trong SOS cũng chưa có sự đa dạng cần thiết khi bạn chỉ quanh quẩn tại một số nơi nhất định. Trong khi khâu đồ họa lại thiên về gam màu tối khiến trò chơi vốn đã ảm đảm càng trở nên ảm đạm hơn. Đồ họa thiếu sự chăm chút phần nào khiến cho cảnh vật xung quanh cũng không được sắc nét. May mắn là trò chơi thường ít khi cung cấp cái nhìn cận cảnh trừ những đoạn kịch bản được sắp xếp từ trước. Nếu không có lẽ khi có cái nhìn cận cảnh người chơi sẽ càng bất ngờ hơn.

Quả thật sau thành công của Ghostbusters The Video Game, Atari đã quá mạo hiểm khi chuyển đổi hoàn toàn phong cách của trò chơi. Đáng tiếc, kết quả thu được không đã như mong muốn. SOS còn tồn tại rất nhiều lỗi cả lớn và nhỏ khiến cho những mặt tốt cũng phần nào bị che lấp. Nhân vật dễ bị kẹt đường bởi "vòng vây" của đồng đội. "Ác mộng" hơn nữa là nhân vật bị kẹt góc hoặc người chơi bị khóa góc nhìn những khi đấu trùm.

CHỜ ĐỢI

Thật sự mà nói SOS dù còn nhiều điểm chưa đạt nhưng vẫn còn khả năng hứa hẹn về sau nếu nhà sản xuất chịu khắc phục những khuyết điểm mà trò chơi mắc phải. Chính vì đã có một thương hiệu và chỗ đứng trong lòng giới mộ điệu nên dù SOS chưa có những thành công như mong muốn nhưng cũng không thể khiến người chơi ngay lập tức quay lưng với Ghostbusters được. Bất cứ ai hẳn cũng mong muốn có một ngày được tham gia một bữa tiệc săn ma thật hoành tráng cùng biệt đội Ghostbusters.

QUANG ANH



BÌNH MINH AURELIA

"Phiên bản mới nhất của dòng game Dawn Of War 2 không những vượt qua định kiến đơn thuần chỉ là một bản mở rộng độc lập mà còn là tựa game có chất lượng tốt nhất trong toàn seri..."

ƯU	KHUYẾT
» Chế độ chơi chiến dịch phong phú với các lựa chọn chủng tộc. » Phe Imperial Guard là một sự bổ sung thú vị. » Màn chơi với các Hero hấp dẫn.	» Cấu trúc màn chơi ít đa dạng. » Còn nhiều lỗi, nhất là phần chơi của Imperial Guard.

Nếu tinh ý bạn sẽ nhận thấy Retribution – phiên bản thứ ba của trò chơi Dawn of war 2 – chủ yếu nhắm đến đối tượng chính là số lượng người hâm mộ trung thành đã gắn bó lâu dài với các bản mở rộng hay tựa game gốc của seri này. Đồng thời nhà phát triển cũng đã bổ sung vài đặc tính quan trọng để làm hài lòng những người lần đầu làm quen với cái tên Warhammer 40k. Có mức giá khá phải chăng (30 USD - hơn 600000), sẽ không khó khăn gì nhiều để cân nhắc về việc mua trò chơi, bởi vì cho dù Retribution có lối kể chuyện tường thuật khá tẻ nhạt nhưng nó vẫn chứa số lượng nhiệm vụ khổng lồ, nhiều lựa chọn chiến thuật, cơ chế chơi mạng hứng thú và một lối chơi vui nhộn, đúng chất đặc trưng của dòng game Dawn of War (DoW).

Hầu như tất cả các phiên bản trước của dòng game DoW2 chỉ chuyên kể về những chiến binh Space Marine, trong khi đó Retribution đem đến sự lựa chọn giữa các chủng tộc như Tyrannids, Chaos, Orks, Eldar và một phe hoàn toàn mới là Imperial Guard. Sau khi lựa cho mình chủng tộc phù hợp, bạn sẽ trải qua 16 màn chơi được xây dựng một cách khái quát sao cho có thể áp dụng cho mọi đội quân. Đây là cách thiết kế rất khôn ngoan để người chơi không bị bó buộc vào một chủng tộc duy nhất nhưng điểm trừ của nó là thiếu đi sự đa dạng của màn chơi như trong các phiên bản trước đó. Mọi thứ đều được tinh giản từ tuyến nhân vật cho đến lối chơi nên bạn có thể hoàn tất phần chơi chiến dịch rất nhẹ nhàng thay vì phải tốn hàng giờ đồng hồ như những gì đã từng diễn ra trong tựa game gốc DoW và bản mở rộng đầu tiên Chaos Rising.

CHIẾN LƯỢC THỜI GIAN THỰC

Mặc dù cốt truyện không thật sâu sắc nhưng cách chơi của game vẫn hấp dẫn như thuở nào. Retribution về cơ bản vẫn là một game chiến lược thời gian thực, người chơi buộc phải chú ý nhiều hơn đến những việc như ẩn nấp, chạm trán với các đơn vị kẻ địch và thao tác với địa hình màn chơi chứ không đơn thuần chỉ là xây dựng căn cứ rồi sản xuất ra những đội quân khổng lồ. Không giống như các game cùng thể loại, Retribution đã đưa thêm hiệu ứng vật lý vào cách chơi làm cho chiến trận càng trở nên hỗn loạn, đầy kịch tính khác hẳn với diễn biến có thể tiên đoán trước được, thường thấy ở các trò chơi chiến thuật quen thuộc như StarCraft hay Red Alert. Bạn sẽ thường xuyên chứng kiến nhiều sự kiến bất ngờ như một thùng thuốc nổ phát quang cả

một khu vực rộng và hất tung đối thủ của bạn lên trời, hay bộ binh đối phương thình lình nhảy xuống từ trên cao và hạ gục toàn bộ các đơn vị quân của bạn. Tất cả diễn ra đồng thời với cảnh chiến trường bị xé toang với những làn lazer sáng rực, và cảm giác bạn điều khiển tiểu đội của mình từng bước vượt qua các bất lợi đó thật sự rất phấn khích.

Một điểm lý thú của việc chế độ chiến dịch có thể chơi với nhiều chủng tộc khác nhau là bạn có lý do chính đáng để chơi đi chơi lại nhiều lần. Mỗi đội quân có đặc điểm riêng của mình khiến cho màn chơi không có tính lặp lại và fan hâm mộ nhiệt thành của loạt game luôn trân trọng khả năng được chơi đội quân mà mình yêu thích. Trong trường hợp của người viết, đó là phe Imperial Guard, một sự pha trộn sáng tạo và đầy cá tính giữa con người và các cỗ máy khổng lồ. Các phe khác chủ yếu tập trung vào một thế mạnh nhất định như có phe thiên về vũ khí tầm xa, phe khác lại cực kì mạnh mẽ trong cận chiến, nhưng Imperial Guard có một chút tinh hoa của tất cả các phe nhưng chất lượng lại chỉ ở mức trung bình. Điều này làm chúng phần nào không được hấm hố cho lắm nhưng đó cũng chính là nét tiêu biểu để dễ dàng phân biệt Imperial Guard với các chủng tộc khác.

THOÁNG NÉT NHẬP VAI

Tương tự như các phiên bản tiền nhiệm, Retribution vẫn có rất nhiều đặc điểm của thể loại game nhập vai. Sau mỗi nhiệm vụ, bạn nhận được một lượng điểm kinh nghiệm và vài vật dụng nâng cấp (tấn công lẫn phòng thủ) cho nhân vật anh hùng (Hero). Kết quả là bạn có thêm nhiều lựa chọn về chiến thuật, cho phép tùy chỉnh Hero sao cho phù hợp với phong cách chiến đấu của riêng bạn, khiến chúng hữu dụng hơn trong việc dẫn dắt các nhóm quân cận vệ hoàn thành các nhiệm vụ khó khăn phía trước. Chẳng hạn Hero có thể yểm trợ cho các nhóm quân có khả năng tấn công tầm xa bằng cách hòa chung hỏa lực của mình hay tận dụng khả năng cận chiến mạnh mẽ để tiến vào càn quét giữa trận địa, mở đường cho các nhóm quân tiến lên. Điều này làm cho Hero thêm thú vị và cứ mỗi nhiệm vụ được hoàn tất, bạn sẽ có cơ hội chiêm ngưỡng các đoạn phim cắt cảnh với chất lượng tuyệt đẹp cùng nội dung sâu sắc.

Retribution đưa khả năng tùy biến quân đội lên một tầm cao mới khi game cho bạn khả năng tinh chỉnh các đơn vị ngay giữa trận đánh, bạn có thể mang thêm quân tiếp viện vào chiến trường để tạm thế chỗ các Hero hoặc dùng đến các lực lượng đánh thuê ngắn hạn nhưng có tính cơ động cao. Đây là điểm nhấn đáng giá để loại bỏ sự phức tạp không đáng có của rất nhiều tựa game cùng thể loại vốn quá đặt nặng vào các thao tác điều khiển micro thay vì chú trọng đến một chiến thuật điều quân thần tốc và hiệu quả. Tuy có nhiều cải tiến đáng khen nhưng Retribution lại chứa nhiều lỗi nghiêm trọng nhất là trong phần chơi chiến dịch của phe Imperial Guard. Các đơn vị thường xuyên bị mắc kẹt đâu đó,

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 2 - RETRIBUTION		
PHÁT HÀNH	THQ	
PHÁT TRIỂN	Relic	
THỂ LOẠI	Chiến Thuật	
NGÀY PHÁT HÀNH	01/03/2011	
TUỔI (ESRB)	M	
HỆ MÁY	PC	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	Pentium IV 3.2Ghz
	RAM	2 GB
	VGA	128 MB
	OS	XP/Vista/Windows 7
	HDD	8.5 GB

TÊN GAME: Trinity: Soul of Zill O'll
THỂ LOẠI: Nhập vai
PHÁT HÀNH: Tecmo KOEI
PHÁT TRIỂN: Omega Force
NGÀY PHÁT HÀNH: 8/2/2011
ESRB (TUỔI): Teen
HỆ MÁY: PS3

TRINITY
SOUL OF ZILL O'LL

LINH HỒN ĐẤU SĨ

"Vô hoạn nạn bất anh hùng," có vượt qua những thử thách to lớn mới chứng tỏ phẩm chất của anh hùng đích thực. Bạn có cơ hội như vậy khi đồng hành cùng nhân vật Areus trong tựa game nổi đình đám của Omega Force.

Cốt truyện của Trinity: Soul of Zill O'll (TSZO) có gì đó tương đồng với Bạch tuyết và bảy chú lùn. Nỗi sợ hãi do lời tiên tri vô căn cứ khiến vua Balor ra lệnh sát hại 2 đứa cháu cùng công chúa con gái ông ta. Nhưng ba mẹ con thoát nạn và tiếp tục cuộc sống trong Rừng Lãng Quên gần thành phố Liberdam. Cậu bé út Areus vô tình được một kiếm sĩ tài giỏi thu nhận làm đệ tử và không ngừng tiến bộ. Chẳng bao lâu, Areus đã thành danh khắp xứ Liberdam và bắt đầu tiếp nhận những sứ mệnh khó khăn: những cuộc chiến với lũ quái vật. Là một chiến binh lai, nửa người (human) nửa tiên (elf), Areus luôn khao khát trau dồi năng lực và mọi tình cảm thương yêu ghét hận đều hướng về vùng đất quê nhà Dyneskal.

CUỘC ĐỜI GIÁC ĐẤU

Trong thành phố Liberdam, đấu trường là nơi mang lại vinh quang cao nhất cho các võ sĩ. Khởi đầu game, võ sĩ hàng đầu chính là Reig, một cao thủ lực lưỡng luôn cởi trần với cơ bắp cuồn cuộn, vai mang song kiếm. Dĩ nhiên, ai mà chẳng mơ ước đánh bại Reig để lên ngôi vô địch. Nhưng chí của Areus còn cao hơn thế…

Đấu trường chính là nơi người chơi sẽ thử sức đầu tiên và về lâu dài đây là nguồn cung cấp vũ khí, dược liệu cho các chuyến đi xa. Chỉ cần bỏ ít tiền, bạn sẽ vào đấu trường chiến đấu với lũ quỉ goblin, sói, dơi v.v. Phần thưởng có lúc khá xịn và hậu hĩnh. Sau này, bạn có thể thực hiện các nhiệm vụ này cùng với đồng đội. Tuy nhiên, suốt ngày ở đấu trường chỉ là "ếch ngồi đáy giếng", một chiến binh thực thụ phải biết dấn thân vào các cuộc phiêu lưu mạo hiểm… Trong mỗi thị trấn như Liberdam, Adventurers' Guild là nơi Areus có thể đến nhận nhiệm vụ đánh quái, cứu hay hộ tống người. Srocerers' Guild là nơi anh ta và các

bè bạn mua các loại dược liệu cùng sách dạy kĩ năng.

HÀNH HIỆP TRƯỢNG NGHĨA

Areus phải tham gia các nhiệm vụ thì mới có tiền để mua trang bị và điểm kinh nghiệm để nâng cấp kĩ năng chiến đấu. Đó có thể là cuộc chiến trong khu vực hang Cát Trắng hay dưới hang sâu gần thị trấn của người lùn hay các chiến địa cổ và đền thờ Sunken Temple …

Areus có khả năng dùng kiếm cùng chưởng lửa. Sau này, anh học thêm được phép tấn công băng và phép bắn tên ma thuật. Trên đường hành hiệp, anh cứu giúp đô vật Dagda cùng Selene và họ cùng nhập bọn. Dagda có sức mạnh kinh người, dùng bao tay quyền thuật cùng những cú đánh theo hệ sấm sét trong khi đó Selena là sát thủ song dao với cú đá móc băng giá theo phong cách của Guile trong Street Fighter. Khi cả ba cùng đồng hành, băng, lửa, sét cùng kết hợp. Tuỳ theo hệ của quái vật, bạn phải chuyển nhân vật tương ứng để tấn công. Đối với những loại quái không thuộc 3 hệ trên thì chỉ còn cách "cưa" thanh sức khoẻ của chúng dần dần bằng các chiêu thức vật lý.

Mỗi nhân vật đều có thanh năng lượng (Gauge) như trong dòng game Dynasty Warriors của cùng nhà phát triển. Khi thanh này đầy và ngay lúc đó người chơi bấm L1 và R1, cả 3 nhân vật trong game sẽ cùng tạo ra bạo lực khủng khiếp, thường áp dụng để quét nhanh lũ yêu tinh đông đảo. Tuy nhiên, trong khi đánh trùm (boss), nếu trên mình chúng xuất hiện dấu hiệu tam tài (Trinity) hình tam giác, tổ hợp phím L1 và R1 cũng sẽ khiến 3 nhân vật ra tuyệt chiêu mạnh mẽ và thường giúp kết thúc nhanh đối phương.

Việc chuyển đổi nhân vật trong khi chơi hầu như trở thành việc không thể không làm nếu bạn không muốn mất thời gian với lũ quái vật và các con trùm nhỏ (mini boss). Bạn có thể chuyển đổi để tránh mất máu, cho phép thực hiện tấn công phối hợp hay đơn giản là tránh nhàm chán nếu cứ chơi 1 nhân vật. Điểm mấu chốt trong chiến đấu là người chơi phải tìm ra mô thức tấn công của đối thủ và điểm yếu của chúng. Xét cho cùng là sau khi suy nghĩ, bạn sẽ phải nhanh tay lẹ mắt để có thể di chuyển và ra chiêu chính xác. Đừng quên nghe ngóng trong các quán bar, có khi cách chống trùm được tiết lộ từ những câu chuyện đó.

HÌNH ÂM KHÁ ỔN

Môi trường trong game tương tác khá tốt, hỗ trợ chức năng phá hủy. Chẳng hạn, Dagda có thể phá các bức tường để tìm đường trong mê trận hay khi Areus ra chiêu băng giá, nước hồ sẽ đông cứng lại cùng lũ quái vật trong đó; Selene có chiêu tấn công theo địa hình, khi biến ra dây leo quấn chân địch, khi biến ra chông băng hàn v.v. Các hiệu ứng này đều tồn tại lâu chứ không tan biến ít lâu sau khi ra chiêu.

Âm thanh trong game được đầu tư khá kỹ, với những đoạn nhạc êm dịu trong thị trấn, âm thanh đám đông cuồng nhiệt trên khán đài đấu trường, nhạc vui vẻ trong quán bar và nhạc chiến trận trong nhiệm vụ. Tuy nhiên, âm nhạc trong game vẫn chưa thể hiện sự độc đáo vì vẫn được khai thác theo cách quen thuộc, từng gặp trong nhiều tựa game khác.

TRẬN CHIẾN CUỐI CÙNG

Có thể nói TSZO là một game PS2 được lên đời PS3 khá suôn sẻ. Đây là một game dễ chơi, với nhiều hoạt động lặp lại. Không ít người chơi thích cảm giác chiến thắng với lối chơi mạch lạc của TSZO, nhất là cảm giác khi các con trùm gục ngã. Thế giới của Zill O'll cũng dành cho những ai mê tiên (elf), người lùn (dwarves) và người (human). Câu chuyện về linh hồn Zill O'll và sức mạnh chiến binh vẫn còn bí ẩn. Trận chiến cuối cùng với Balor đang chờ đợi bạn. Một ngày Chủ Nhật có thể qua rất nhanh nhưng cũng có thể đưa bạn trở thành võ sĩ giác đấu số một của thành Liberdam đấy.

HẮC VŨ

ƯU
- Cốt truyện lôi cuốn
- Hiệu ứng đẹp.

KHUYẾT
- Âm thanh chưa đặc sắc.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

MOTORSTORM® APOCALYPSE

ĐƯỜNG ĐUA BÃO TÁP

MOTORSTORM APOCALYPSE	
PHÁT HÀNH	SCE
PHÁT TRIỂN	Evolution Studios
THỂ LOẠI	Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	16/03/2011
ESRB (TUỔI)	Teen

Apocalypse một lần nữa cho thấy sức hấp dẫn khó tả cũng như những thử thách tột bậc, đầy cảm xúc của dòng game đua xe địa hình điều mà rất ít sản phẩm nào làm được...

Dù đặt chân vào làng game cách đây đã mười năm với dòng game đua xe World Rally Championship độc quyền cho dòng máy PlayStation 2 tuy nhiên tên tuổi của của xưởng game Anh Quốc – Evolution Studios chỉ thực sự được biết đến nhiều sau khi bắt tay thực hiện game đua xe địa hình MotoStorm trên hệ máy PS3. Từ đó đến nay dòng game này đã trải qua ba phiên bản gặt hái được không ít thành công cả về mặt doanh thu lẫn những phản hồi tích cực từ giới phê bình và game thủ. Vậy MotorStorm: Apocalypse phiên bản mới nhất của dòng game đua xe địa hình nổi tiếng này có tiếp tục kế thừa và phát huy những ưu điểm mà các bản game trước đã khẳng định trước đó?

NHỮNG THỬ THÁCH TỘT BẬC

Tương tự các bản game MotorStorm trước đây, Apocalypse thu hút người chơi không phải vì những đường đua lớn đầy ắp khán giả kiểu Gran Turismo, NASCAR hay các ruột đuổi ngoạn mục dưới màn đêm của các "quái xế" trong Need for Speed, Midnight Club mà bởi chính sự khốc liệt của thiên nhiên. Cụ thể hơn địa điểm mà người chơi sẽ phải chứng tỏ khả năng "cầm lái" của mình lần này chính là thành phố được "hư cấu" thuộc bờ Tây của nước Mĩ nơi đang hứng chịu thảm họa động đất.

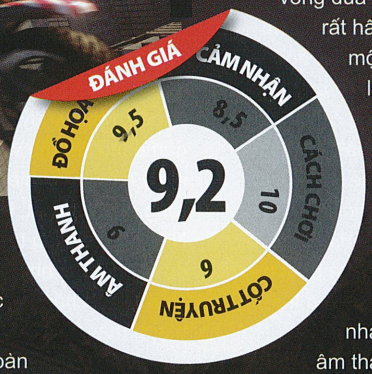
Chính bối cảnh đặc biệt như vậy, mỗi đường đua trong Apocalypse gần như được tổng hợp bốn bốn loại địa hình nước, đất, lửa và không khí thay vì tách bạch từng phần như ở phiên bản Pacific Rift. Mặt khác, với bối cảnh là thành phố đổ nát đang bị thiên nhiên "cào xé" nên các đường đua trong Apocalypse rất đặc biệt nếu không muốn nói là "độc nhất vô nhị". Chẳng hạn khi thì trên nóc nhà chọc trời, sườn núi lúc lại dưới miệng cống thoát nước, xe điện ngầm. Không chỉ ngoằn ngoèo, khúc khuỷu trên đường đua các game thủ sẽ gặp vô số các tình huống nguy hiểm xuất hiện đột ngột như "vòi rồng"; đất trồi sụt, lồi lõm thất thường… Nếu không vững tay lái, phản xạ kém mọi cố gắng cũng như cơ hội mà bạn "chắt chiu" từng chặng đua bỗng chốc sẽ tan thành mây khói.

Khởi điểm, người chơi chỉ được tham gia một số màn đua nhưng sau khi hoàn thành theo đúng yêu cầu mà game đặt ra (trừ một số màn chơi đặc biệt hầu hết đều yêu cầu bạn lọt vào top 5 hay 3 tùy vào độ khó lựa chọn) bạn sẽ được mở khóa sẽ mở khóa ra được số lượng vòng đua rất lớn. Thú vị là các vòng đua trong Apocalypse đều được thiết kế rộng rãi, phóng khoáng để cao tính tự do để người chơi có thể thỏa sức khám phá và lựa chọn được rất nhiều lối đi chứ không gò bó theo một khuôn định sẵn. Việc thông thạo đường đua là yếu tố chủ chốt để bạn có thể trở thành tay lái vô địch trong Apocalypse và cách duy nhất để thực hiện được điều này là bạn phải dợt các vòng đua thật nhiều lần.

PHONG PHÚ VÀ ĐA DẠNG

Apocalypse có hơn 10 loại xe cộ khác nhau từ Dirt Bike, ATV, Buggy cho đến những chiếc Monster Truck... Mỗi loại xe đều có những ưu và nhược điểm riêng phù hợp với chiến thuật khác nhau của từng người chơi. Các xe hạng nhẹ có ưu thế trong việc tăng tốc, xoay trở nhưng lại tỏ ra lép vế khi cà lướt, va chạm. Song song đó, địa hình đường đua cũng ảnh hưởng không nhỏ đến từng loại xe, những xe hạng trung trở xuống rất dễ thực hiện những cú bay người trên không trung trong khi đó nhóm xe hạng nặng có thể dễ dàng vượt qua những vũng nước sâu mà những xe khác không cách nào làm được.

Có lẽ muốn người chơi trở thành một tay lái đa năng đồng thời cảm nhận sâu sắc từng loại xe mà ngay trong Festival – phần chơi đơn theo cốt truyện nhà sản xuất đã khéo léo sắp đặt người chơi phải luân phiên điều khiển mọi loại xe có mặt trong game ứng với từng đường đua bất kể họ đã lựa chọn cấp độ chơi nào. Cách sắp đặt chắc chắn sẽ khiến nhiều game thủ quen cầm lái một loại xe cố định ở các bản game trước hoặc mới tiếp xúc game lần đầu cảm thấy khó chịu nhưng một khi đã vào "guồng" đây không còn là vấn lớn nếu không muốn nói là trải nghiệm rất hấp dẫn.



Yếu tố quan trọng không kém để làm chủ đường đua trong Apocalypse là chọn thời điểm tăng và giảm tốc hợp lý trong suốt quá trình tranh tài. Giống như các bản game MotorStorm trước đây bạn có thể tăng tốc thoải mái bất kỳ thời điểm nào miễn đảm bảo động cơ xe không được nóng vượt ngưỡng cho phép. Khi độ nóng đạt đến mức báo động một biểu kế nằm ở góc phải màn hình chơi sẽ phát ra âm thanh để cảnh báo người chơi. Lúc này bạn phải tạm thời ngừng khả năng tăng tốc hoặc tận dụng các vũng, thùng hoặc vòi phun nước bên đường để nhanh chóng làm mát động cơ nếu tiếp tục đùa với lửa, phương tiện bạn điều khiển sẽ phát nổ và vị trí hiện tại sẽ sớm về tay các tay đua đang ở tốp sau.

Sau khi hoàn thành phần chơi đơn theo cốt truyện, các game thủ có thể tiếp tục cải thiện thành tích của mình ở mỗi vòng đua tại các phần chơi Hardcore Festival hoặc Time Attack. Cả hai phần chơi này đều được cập nhật dữ liệu thường xuyên mỗi khi người chơi kết nối vào PlayStation Network để so sánh thành tích cũng như tải các file ghost của các cao thủ khác trên mạng nhằm tiện lợi hơn cho việc trau dồi kinh nghiệm, luyện tập. Ngoài ra, để tạo dấu ấn riêng cho mình trước khi bước vào phần chơi mạng hấp dẫn bạn có thể lướt qua phần My MotorStorm để xây dựng riêng một chiếc xe với kiểu dáng, màu sắc, biểu tượng… hợp với phong cách của mình.

Tính năng khá độc đáo ở bản game MotorStorm lần này là bạn có thể tùy chọn thêm Perk - có thể hiểu nôm na là kỹ năng cho nhân vật của mình trước khi tham gia thi đấu. Danh sách các kỹ năng cũng phong phú không kém chủng loại xe và chúng cũng mang đến cho bạn những lợi thế nhất định khi tranh tài. Điển hình như Swift Return sẽ giảm thiểu thời gian người chơi quay trở lại đường đua nếu chẳng may gặp phải sự cố, Critical – giữ thời gian tăng tốc được lâu hơn. Các kỹ năng này không mở khóa hoàn toàn mà đòi hỏi người chơi phải đạt được một số yêu cầu nhất định trong cả hai phần chơi offline lẫn online mới lộ diện. Bên cạnh đó, mỗi game thủ có được trang bị tối đa ba loại Perk khác nhau cho nhân vật của mình trước mỗi lần tranh tài. Sự xuất hiện của Perk đã khiến các trận tranh tài của MotorStorm vốn đã lôi cuốn nay lại càng căng thẳng, quyết liệt hơn.

Phần chơi mạng của Apocalypse cũng hỗ trợ đầy đủ chế độ chia màn hình (split-screen) hỗ trợ tối đa bốn game thủ tranh tài trên cùng một máy và trực tuyến (online) hỗ trợ tối đa mười sáu game thủ tham gia cùng một thời điểm. Đây chắc chắn là phần chơi khiến các game thủ tiêu tốn nhiều thời gian cũng như cho thấy giá trị chơi lại của game không hề nhỏ.

VỊ THÔNG THÀNH SẮC CẠNH

Thiên nhiều về phong cách "cel-shade" đậm chất hoạt hình nhưng đồ họa của Apocalypse vẫn khiến người chơi ngẩn ngơ, thán phục bởi những khung cảnh chân thật, khắc họa rất sâu sắc, rõ nét hình ảnh một thành phố hiện đại đang trở nên tiêu điều, hoang vắng do phải gánh chịu thảm họa mà thiên nhiên gây ra. Đáng chú ý là tông màu, hiệu ứng ánh sáng và đặc biệt là các kết cấu các vòng đua trong game được thiết kế rất hấp dẫn, nhiều bất ngờ nên một khi đã nhập cuộc đủ lâu bạn sẽ khó lòng dứt ra khỏi game được. Nói không ngoa, Apocalypse không chỉ là game đua xe có chất lượng đồ họa thuộc hàng tốt nhất trên thị trường hiện nay.

Kết dính rất nhịp nhàng với đồ họa là hiệu ứng âm thanh mô phỏng của game được đầu tư rất "đúng mực" khiến bạn cảm nhận được rõ mồn một tiếng động cơ xe gào, rít, ngắt quãng khi tăng giảm tốc độ đột ngột. Phần nhạc nền của game cũng không hề kém cạnh nhờ những giai điệu sôi động được tuyển chọn từ các dòng nhạc techno, dance được phối rất sát với diễn biến của game.

TIẾP TỤC CHINH PHỤC

Vẫn giữ được nét đặc trưng của dòng game MotorStorm đồng thời bổ sung và cập nhật thêm nhiều chi tiết mới đầy lôi cuốn có thể nói Apocalypse đã hoàn thành xuất sắc xứ mạng của mình khi mang đến các game thủ yêu thích dòng game đua xe địa hình những trải nghiệm khó phai. Trong khi chờ đợi DiRT 3sẽ ra mắt vào cuối tháng 5 tới, sản phẩm của Evolution Studios là ứng cử viên hàng đầu hiện nay đáng để bạn xét duyệt.

NGỌC NHI

ƯU:

- Màn chơi thiết kế độc đáo.
- Giá trị chơi lại cao.
- Đồ họa mãn nhãn.
- Nhạc nền và âm thanh mô phỏng được đầu tư đúng mực.

KHUYẾT:

- Cốt truyện xây dựng thiếu chặt chẽ.
- Các kiểu đua chưa thật đa dạng.

QUẦN VỢT ĐỈNH CAO

TOP SPIN 4	
PHÁT HÀNH	2K Sports
PHÁT TRIỂN	2K Czech
THỂ LOẠI	Mô phỏng thể thao – Quần vợt
NGÀY PHÁT HÀNH	15/3/2011
ESRB (TUỔI)	Everyone

Với phiên bản 4, dòng game **Top Spin** đã nâng tầm thể loại game mô phỏng quần vợt với những cải tiến đáng kể ở việc thiết kế động tác các tay vợt, chế độ chơi online và offline đa dạng và đặc biệt hệ thống điều khiển thân thiện, tiện dụng cho cả người chơi mới lẫn những cựu binh trước đây của dòng **Top Spin**.

Anh tài "chen chúc"

Top Spin và Virtua Tennis được xem là hai dòng game mô phỏng quần vợt hàng đầu hiện nay. Tuy nhiên, trong khi Virtua Tennis của Sega ngày càng có dấu hiệu chững lại thì dòng game của nhà phát hành 2K Sports lại càng lúc càng thăng hoa và thu hút nhiều các fan hơn. Phiên bản 4 của Top Spin hoàn thiện hơn hệ thống điều khiển, đa dạng hóa chế độ chơi Career (sự nghiệp) đồng thời đưa vào các tính năng thi đấu online sâu sắc. Bạn có thể hóa thân vào 17 ngôi sao hiện nay của hai hệ thống là ATP dành cho các tay vợt nam và WTA dành cho các tay vợt nữ. Những cái tên nổi bật ở danh sách các tay vợt nam có thể kể đến là Roger Federer, Rafael Nadal, Novak Djokovic, Andy Roddick, Nikolay Davydenko... Còn ở các tay vợt nữ, đó là những ngôi sao đang có phong độ cao hiện nay như Serena Williams, Ana Ivanovic, Jelena Jankovic, Dinara Safina... Đặc biệt ngoài 17 tay vợt nói trên, Top Spin 4 còn đưa vào hàng loạt những danh thủ khác trong lịch sử quần vợt như Pete Sampras, Andre Agassi, Boris Becker, Bjorn Borg, Micheal Chang... Tổng cộng, bạn có đến 25 tay vợt với đầy đủ những lối chơi khác nhau để lựa chọn trong Top Spin 4. Nếu muốn có một tay vợt đặc biệt đúng theo ý mình, bạn có thể tạo một nhân vật mới, luyện tập để thi đấu, nâng cấp lên những kỹ năng mà mình yêu thích và thi đấu online với những người chơi khác trên thế giới.

Sân quần vợt điện tử

Về hệ thống điều khiển, đây là yếu tố quan trọng nhất đối với một game mô phỏng thể thao, và Top Spin 4 đã thiết kế khá sâu sắc hệ thống này với cơ chế "nhấn và giữ" quen thuộc. Ngoài việc áp dụng các chiến thuật di chuyển hợp lý, bạn cần phải cân nhắc sử dụng bốn cú đánh cơ bản là: đỡ bóng (cân bằng giữ lực và tốc độ), đánh xoáy (top spin - lực mạnh hơn nhưng độ chính xác giảm), lốp bóng (đánh bóng qua tầm với của đối thủ) và cuối cùng là cắt bóng (lực yếu nhưng nhanh và bất ngờ). Bốn cú đánh căn bản sẽ phát huy hiệu quả cao nhất khi bạn sử dụng chúng đúng lúc thông qua một thanh đo trên màn hình hiển thị thời điểm đánh bóng. Tất nhiên, khi phát huy lực càng mạnh thì độ chính xác của đường bóng sẽ bị ảnh hưởng, và tùy vào nhịp độ trận đấu và lối chơi của đối thủ, bạn phải thay đổi cách đánh để có cơ may chiến thắng. Một số "chiêu" mới cũng giúp người chơi điều khiển thuận tiện hơn như các nút cò (trigger) sẽ đóng vai trò giúp nhân vật di chuyển nhanh lên lưới, cân chỉnh lực đánh, thay đổi tư thế đánh bóng thuận tay (inside-out) để có cú đánh mạnh hơn. Nhìn chung, hệ thống điều khiển của Top Spin 4 đòi hỏi kỹ thuật và độ nhạy cảm của người chơi khá cao trong từng đường bóng. Mỗi cú đánh có những điểm đánh giá riêng như "Too early", "Too late", "Good" và "Perfect" giúp bạn cảm nhận rõ hơn để điều chỉnh thời điểm đánh bóng trong những pha bóng sau. Điểm hấp dẫn của hệ thống điều khiển trong Top Spin 4 là bạn không mất nhiều thời gian để hiểu cơ chế của nó, nhưng bù lại nếu muốn sử dụng thuần thục và dễ dàng, bạn cần phải luyện tập kỹ càng và quan sát thanh đo trên màn hình. Điều này vừa đáp ứng được yêu cầu của những người chơi mới của Top Spin vốn chưa rành rẽ cách đánh, bên cạnh đó vẫn đề cao lối chơi kỹ thuật của những "cựu binh" của dòng game từ trước đến nay.

Tự đào tạo riêng 1 tay vợt

Nếu như không thích sử dụng các tay vợt nổi tiếng đã thành danh, bạn có thể tự sáng tạo một nhân vật cho riêng mình và tham gia giải đấu. Hệ thống sáng tạo nhân vật của Top Spin 4 khá đa dạng, bạn có thể tinh chỉnh chi tiết như giới tính, gương mặt, tóc tai, màu da, chiều cao, cân nặng, quần áo... Đặc biệt với một tay vợt, bạn có thể tùy chọn thêm tay thuận, phong cách chơi, thói quen, các động tác giao bóng, đánh bóng thuận tay, nghịch tay... Để luyện tập nhân vật mới này, bạn có thể vào mục Top Spin Academy, một học viện quần vợt dành cho lính mới luyện tập để phát triển kỹ năng. Ngoài những chiêu đánh căn bản như đã kể trên, bạn có thể học các chiến thuật chơi cao cấp hơn tấn công cuối sân, phòng thủ cuối sân hay giao bóng lên lưới. Bạn có thể thuê các huấn luyện viên để huấn luyện cho mình ở những kỹ năng cần trau

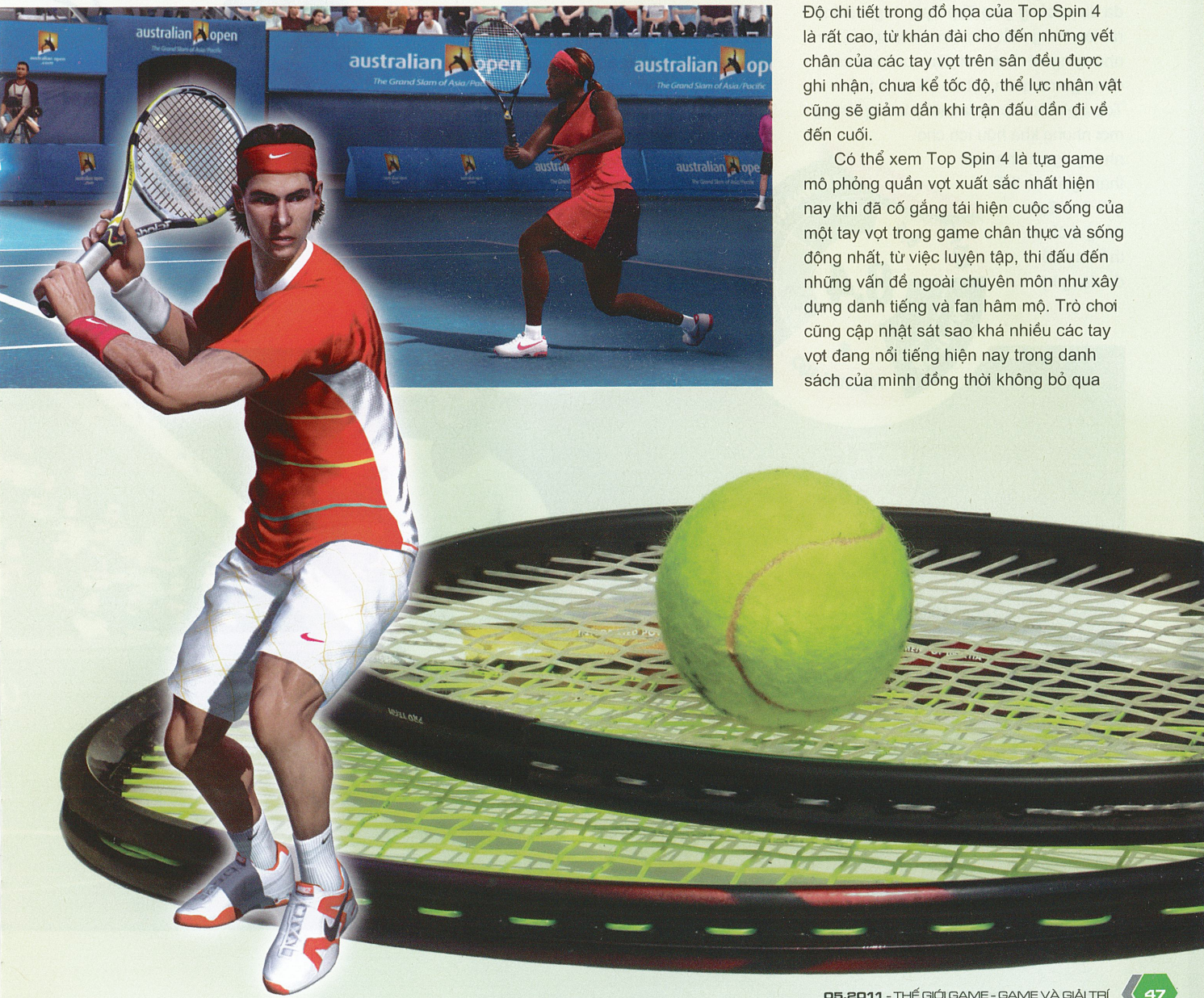
dồi, nhưng một điều thú vị là cho dù nâng cấp nhân vật của mình thế nào, bạn cũng chỉ có thể phát triển theo một hướng nhất định chứ không toàn diện tất cả mọi kỹ năng. Điều này cũng khá giống thực tế ngoài đời thực, khi một tay vợt chuyên nghiệp chỉ có thể thuần thục một số lối đánh khác nhau.

Top Spin 4 mô phỏng khá sát sao thực tế cuộc sống của một tay vợt nhà nghề, không chỉ về mặt chuyên môn mà còn những sự kiện bên ngoài sân đấu. Bên cạnh một lịch thi đấu dày đặc, bạn cũng có thể tham gia các trận đấu giao hữu để kiếm tiền tài trợ, thu thập điểm kinh nghiệm XP dành cho nhân vật và đặc biệt gia tăng số lượng người hâm mộ của mình. Việc xây dựng danh tiếng của nhân vật không chỉ nằm ở việc thi đấu mà còn thông qua việc tham dự các sự kiện quảng cáo sản phẩm và khách mời danh dự, từ đó nâng cao được vị thế nhân vật và tham gia được các giải đấu lớn hơn. Top Spin 4 tích hợp 3 giải đấu lớn là Úc mở rộng, Mỹ mở rộng (sân đất cứng) và Roland Garros (sân đất nện), nhưng rất tiếc lại chưa mua được bản quyền giải đấu danh tiếng Wimbledon của Anh, vốn thi đấu trên sân cỏ. Trò chơi có tất cả 40 sân thi đấu dành cho người chơi lựa chọn từ khắp các lục địa trên thế giới và với nhiều loại khác nhau: sân cứng, sân cỏ, sân đất nện và sân thảm. Tất nhiên, việc thi đấu trên các sân khác nhau sẽ có những hiệu ứng vật lý khác nhau ở đường bóng cũng như bước chạy của nhân vật. Đặc biệt, Top Spin 4 thiết kế không khí trên sân cực kỳ sống động và hào hứng, với việc khán giả sẽ cổ vũ và thể hiện tâm trạng tùy theo nhịp điệu trận đấu. Tiếng vỗ tay và ồn ào bắt đầu xuất hiện khi cả hai đấu thủ giằng co lâu trên sân và kết thúc bằng một tràng pháo tay như sấm rền khi pha dứt điểm đẹp mắt xuất hiện. Đây chỉ là một chi tiết nhỏ nhưng tạo hứng thú rất lớn cho người chơi khi tham gia các trận đấu, giúp chúng trở nên "thực" hơn và thu hút.

Âm hình đáng khen

Về mặt đồ họa và âm thanh, Top Spin 4 chứng tỏ đây là tựa game mô phỏng quần vợt xuất sắc nhất hiện nay với các hiệu ứng vật lý và động tác nhân vật rất chuẩn xác và sống động. Phong cách từng nhân vật được thiết kế riêng cộng với các động tác như giao bóng, đánh trái tay, bỏ nhỏ, các bước chạy... đều có những đặc trưng tùy theo các tay vợt. Hiệu ứng vật lý của đường bóng cũng rất hợp lý, có uy lực lẫn lực xoáy chính xác. Tốc độ khung hình của Top Spin 4 khá tốt, chạy rất tron tru ngay cả khi có nhiều chi tiết trên sân như nhân vật và khán giả hò hét. Trò chơi cũng có tính năng hỗ trợ 3D, bạn có thể dùng kính 3D để chơi game với một chiều sâu nhất định trong hình ảnh. Độ chi tiết trong đồ họa của Top Spin 4 là rất cao, từ khán đài cho đến những vết chân của các tay vợt trên sân đều được ghi nhận, chưa kể tốc độ, thể lực nhân vật cũng sẽ giảm dần khi trận đấu dần đi về đến cuối.

Có thể xem Top Spin 4 là tựa game mô phỏng quần vợt xuất sắc nhất hiện nay khi đã cố gắng tái hiện cuộc sống của một tay vợt trong game chân thực và sống động nhất, từ việc luyện tập, thi đấu đến những vấn đề ngoài chuyên môn như xây dựng danh tiếng và fan hâm mộ. Trò chơi cũng cập nhật sát sao khá nhiều các tay vợt đang nổi tiếng hiện nay trong danh sách của mình đồng thời không bỏ qua



ƯU ĐIỂM:

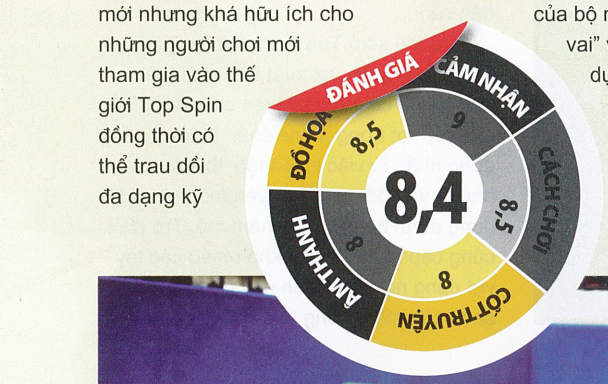
- Động tác nhân vật nhuần nhuyễn, hiệu ứng đồ họa và vật lý xuất sắc.
- Hệ thống điều khiển thiết kế sâu sắc và tiện dụng.
- Các chế độ chơi Career và World Tour đa dạng.
- Chế độ luyện tập Top Spin Academy phù hợp, hấp dẫn.

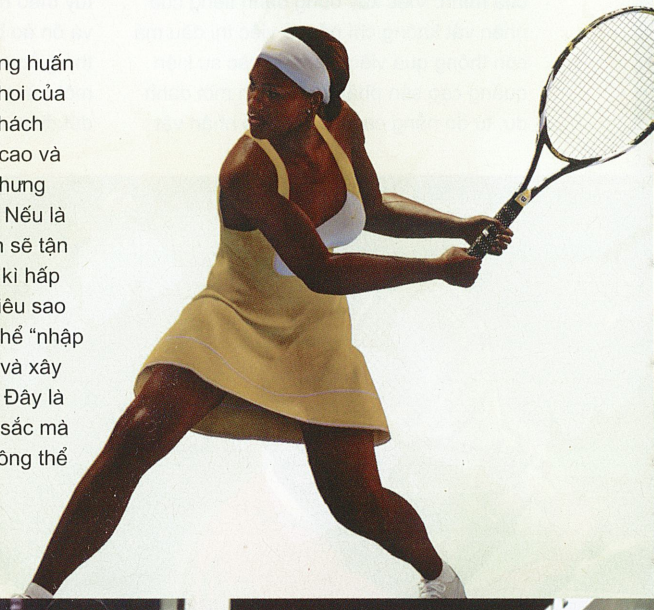
KHUYẾT ĐIỂM:

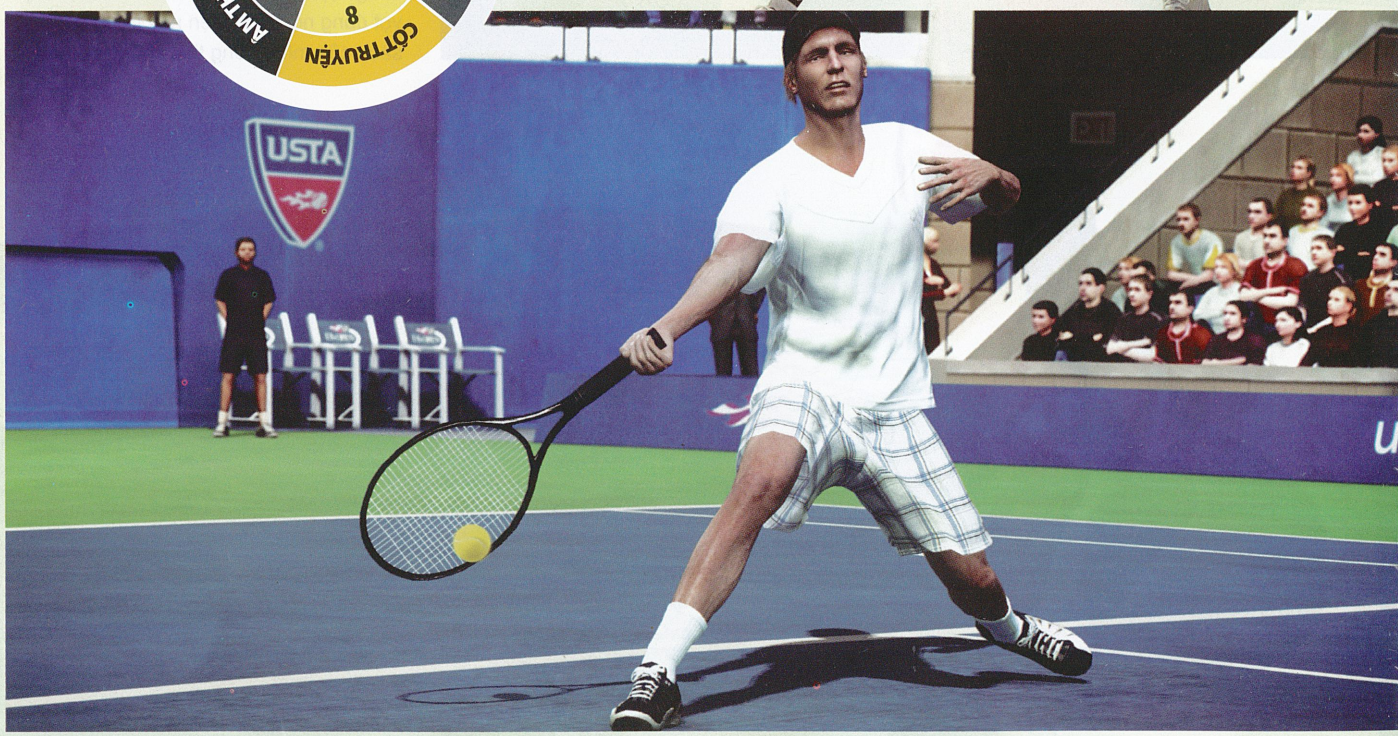
- Khá thử thách khi muốn thuần thục một lối chơi cụ thể.
- Hình ảnh nhân vật đôi khi không xác thực.

những huyền thoại trong lịch sử đã làm nên sự hấp dẫn của bộ môn quần vợt. Ngoài ra, hệ thống điều khiển sâu sắc, các chế độ chơi Career và World Tour đa dạng cũng giúp Top Spin 4 "ghi điểm" rất lớn trong mắt các fan của banh nỉ, từ những người chơi mới đến cựu binh của dòng game quần vợt do 2K phát triển. Top Spin Academy là một ý tưởng không mới nhưng khá hữu ích cho những người chơi mới tham gia vào thế giới Top Spin đồng thời có thể trau dồi đa dạng kỹ năng nhân vật thông qua hệ thống huấn luyện viên. Khiếm khuyến hiếm hoi của Top Spin 4 chỉ có thể là độ thử thách trong những pha đánh bóng hơi cao và một số lỗi đồ họa về nhân vật, nhưng đó cũng không thực sự đáng kể. Nếu là fan của quần vợt, chắc chắn bạn sẽ tận hưởng được những trận đấu cực kì hấp dẫn trong Top Spin 4 giữa các siêu sao của bộ môn này và ngoài ra có thể "nhập vai" vào một tay vợt lính mới và xây dựng sự nghiệp của mình. Đây là tựa game quần vợt xuất sắc mà các fan của banh nỉ không thể bỏ qua.

CẨM TÚ







TÊN GAME: TRACKMANIA
PHÁT HÀNH: FIREBRAND GAMES NADEO
PHÁT TRIỂN: City Interactive
THỂ LOẠI: Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH: 24/3/2011
TUỔI (ESRB): E
HỆ MÁY: Wii

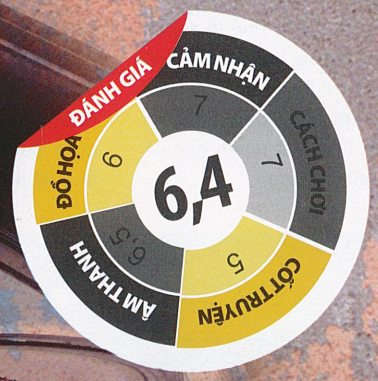
TRACKMANIA BUILD TO RACE

Cuộc Đua Định Mệnh

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

MỘT TỰA GAME ĐÃ XUẤT HIỆN NHIỀU PHIÊN BẢN TRÊN HỆ PC LẦN ĐẦU TIÊN ĐƯỢC NHÀ PHÁT TRIỂN FIREBRAND GAMES GIỚI THIỆU TRÊN WII.

QUỐC NAM



CHẠY ĐUA VỚI THỜI GIAN

TrackMania: Build to Race không phải là dạng game đua xe như Need for Speed, Grand Turismo hay Forza... mà người chơi phải quan tâm đến những chiếc xe đua, khả năng mô phỏng hay các hiệu ứng vật lý…

Đối thủ của bạn chỉ là những chiếc xe "ma" và tất cả các xe có thể chạy xuyên qua nhau. Điều này cho thấy, TrackMania hoàn toàn không gán tính năng vật lý cho xe cộ như phần lớn các trò đua xe khác. Bạn chỉ cần tập trung nhìn vào đường đua và đạp ga. Chính vì vậy nhiệm vụ của bạn chỉ là chạy đua với thời gian để đạt được thành tích cao nhất. Sự đơn giản chính là yếu tố hấp dẫn của trò chơi.

ƯU
» Màn chơi kịch tính

KHUYẾT
» Hình ảnh, âm thanh chưa tốt
» Chế độ Edior khó sử dụng

Tất cả những gì bạn làm trong các cuộc đua Trackmania đó là nhấn phím tăng tốc và đánh lái qua trái hay qua phải. Bạn cũng không cần phải quan tâm đến việc tông vào xe khác hoặc bị xe khác tông.

Nhưng ngược lại, những cung đường không đơn giản chút nào. Sẽ có vô số những thách thức trên đường đua mà bạn không lường trước được. Không có bản đồ, tín hiệu nhận biết các chướng ngại vật không rõ ràng, đó thực sự là thách thức lớn với người chơi. Bạn phải tránh sai lầm ở mức thấp nhất có thể. Chỉ cần một sai lầm nhỏ bạn sẽ mất đi vài giây quý báu trong quỹ thời gian của mình. Trong trường hợp xe của bạn không thể di chuyển được nữa, cách tốt nhất là nhấn phím A và quay lại điểm Checkpoint gần nhất, tất nhiên bạn sẽ bị cộng thêm một vài giây.

VÔ VÀN THÁCH THỨC

Trong Race Mode, bạn phải cố gắng đạt thành tích cao nhất trên các đường đua có sẵn để mở khoá hàng chục đường đua mới. Những đường đua được chia trên sáu môi trường khác nhau gồm sân vận động, bờ biển, hải đảo, sa mạc, tuyết, và địa hình. Và mỗi đường đua chỉ cung cấp một loại xe duy nhất. Có thể một chiếc xe đua Công thức 1 cho các sân vận động, một xe bán tải cho đường đua tuyết,...

Những đường đua mới sẽ được mở khóa bằng huy chương thu thập được qua những chiến thắng. Các cuộc đua diễn ra với nhịp độ nhanh và khá thú vị, nhưng cũng dễ khiến bạn rối trí vì không biết phải rẽ bên nào rại các khúc quanh. Các đường đua thường quá ngắn, chỉ cần vào một khúc cua không "ngọt" bạn sẽ không hoàn thành thời gian đặt ra. Thời gian mỗi màn đua thường chưa tới 30 giây, đó thực sự là thách thức lớn.

Chế độ Puzzle Mode cũng khá ngắn, nhưng mang đến một kiểu chơi khá lạ trong thể loại đua xe. Trước khi cuộc đua bắt đầu, bạn phải hoàn thành việc xây dựng một phần đường đua với những vật liệu ít ỏi được cung cấp. và phải thực hiện sao cho có lợi nhất, giúp bạn giành lợi thế về thời gian trong cuộc đua diễn ra sau đó. Độ khó của các câu đố gia tăng dần lên và cuối cùng đòi hỏi bạn phải thử nghiệm rất nhiều mới có thể hoàn thành những nhiệm vụ tưởng chừng bất khả thi.

Cuối cùng là chế độ Platform, nơi bạn đua cùng những tay đua AI (trí tuệ nhân tạo). Mục tiêu của bạn là chiến thắng ít nhất một đối thủ mỗi vòng đua nhằm cải thiện vị trí trong giải gồm nhiều cuộc đua. Nếu không thắng được tay đua AI nào, bạn sẽ bị loại khỏi giải và phải bắt đầu lại từ đầu. Platform Mode có những đường đua rực rỡ màu sắc và kỳ dị nhất. Bạn hãy sẵn sàng trước những khúc cua điên khùng, vặn xoắn trong 3 chiều không gian và những cú bay xe trái với qui luật trọng lực.

Sau khi hoàn thành các xuất sắc các vòng đua trong 3 chế độ trên, bạn sẽ có cơ hội nhận nhiều tiền hơn để mua vật liệu mới xây dựng đường đua mới trong phần Editor. Bạn có thể đua trên những cung đường đó hay chia sẻ với bạn bè qua mạng. Người chơi sẽ được cung cấp rất nhiều những vật liệu để tạo ra các đường đua theo ý của mình. Tuy nhiên chế độ Editor khá khó sử dụng, đòi hỏi bạn phải dùng rất nhiều thao tác với Nunchuck và Wii remote. Chưa nói đến việc tạo ra những màn chơi hay, để tạo ra những vòng đua hợp lý cũng đã khiến bạn mất nhiều thời gian.

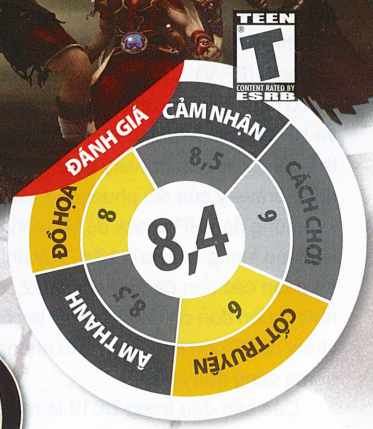
HÌNH ÂM CHƯA ĐẠT

Một trong những điểm yếu của TrackMania là sự trình diễn nghèo nàn về hiệu ứng hình ảnh. Hình ảnh đường đua rất hoành tráng nhưng lại sơ xài. Còn tồn tại nhiều răng cưa và các mảng màu lớn trông rất thô. Đối với những chiếc xe đua chỉ tạm chấp nhận được, bạn nhận ra hình dáng của chúng nhưng không thực sự đẹp mắt.

Âm thanh của TrackMania chỉ ở mức trung bình, với hiệu ứng tiếng máy gầm và tiếng bánh xe lết trên đường đạt yêu cầu nhưng phần nhạc nền thì lại quá đơn điệu. Bạn phải nghe những âm thanh đều đều từ đầu đến cuối game mà không có điểm nhấn nào.

TrackMania còn một vài khiếm khuyết như đường đua ngắn và editor khó sử dụng. Nhưng mặt khác, nó cũng có một số thế mạnh như diễn tiến nhanh và đôi khi tạo được không khí hào hứng. Trên hết, trò chơi làm được điều ít game khác có: Cho phép bạn sáng tạo.

TÊN GAME: DISSIDIA 012: DOUDECIM FINAL FANTASY
THỂ LOẠI: Song Đấu
PHÁT HÀNH: Square Enix
PHÁT TRIỂN: Square Enix
NGÀY PHÁT HÀNH: 22/03/2011
ESRB (TUỔI): Teen
HỆ MÁY: PSP



LONG HỔ TRANH ĐẤU

Các anh tài Final Fantasy tụ hội để làm nên một trong những game song đấu đặc sắc nhất trên PSP hiện nay

Bạn sẽ làm gì nếu như có trong tay một thương hiệu game có bề dày truyền thống cùng đông đảo nhân vật được yêu thích?! Các nhà phát triển game, ngoài việc đầu tư vào những phiên bản tiếp theo hay những phụ bản cho các game đã ra mắt, còn có một cách khác là đưa tất cả nhân vật này vào một game, để dễ phát triển đa phần những game kiểu này sẽ theo thể loại song đấu. Trào lưu song đấu đã trở nên rất phổ biến ngày nay. Nếu như Nintendo có sêri Super Smash Bros., Capcom có cả loạt game Capcom vs., thì lẽ nào đại gia Square Enix lại chịu thua kém? Số lượng đông đảo các nhân vật thuộc dòng game Final Fantasy vốn đã chiếm được cảm tình của mọi người bấy lâu nay là "nguyên liệu" tuyệt hảo để xây dựng một tựa game như thế. Đó chính là tiền đề để tựa game Dissidia: Final Fantasy ra mắt cách đây 2 năm. Những phản hồi tích cực đến từ cả người chơi lẫn các nhà phê bình cùng với doanh số khả quan đã thúc đẩy Square Enix xúc tiến phát triển phiên bản tiếp theo. Và kết quả là tựa game Dissidia 012: Doudecim Final Fantasy (D012) lại được phát hành cho máy PSP mới vừa đây.

CÂU CHUYỆN CÒN DANG DỞ

Tuy ra đời sau nhưng D012 lại là tiền bản khi đặt bối cảnh trước các sự kiện xảy ra ở phiên bản đầu tiên. Câu chuyện trong D012 vẫn xoay quanh cuộc chiến bất tận giữa 2 vị thần Cosmos và Chaos. Để tăng cường sức mạnh phe mình, hai vị thần này đã triệu hồi các chiến binh đến từ các thế giới Final Fantasy khác nhau. Tâm điểm của phần chơi theo cốt truyện là Lightning, nhân vật chính trong FF XIII, cùng với những bạn đồng hành Vaan (FF XII), Laguna (FF VIII), Kain (FF IV), Yuna (FF X) và Tifa (FF VII). Họ hợp sức chiến đấu để tìm lại ký ức đã bị đánh mất khi triệu hồi tới đây và tìm đường trở lại thế giới của mình...

Có thể thấy ý đồ của Square Enix muốn đưa thế mạnh truyền thống ở phần cốt truyện vào game. Tuy nhiên, dù đã cố gắng nhưng Square Enix đã không để lại được dấu ấn đậm nét cho phần này. Đây cũng có một phần lỗi của họ khi thay vì xây dựng một cốt truyện đơn giản như các game song đấu khác thì họ lại làm phức tạp nó lên nhưng cuối cùng chỉ để lại một cảm giác chưa thật đặc sắc và còn đang dang dở.

ANH HÀO HỘI TỤ

Về cơ bản, D012 là một game song đấu trên nền 3D, với đa phần cách chơi tương tự như phiên bản trước. Bên cạnh những nhân vật đã xuất hiện ở phiên bản đầu tiên, D012 bổ sung thêm 10 nhân vật nữa, nâng tổng số đấu sĩ lên con số hơn 30 đem lại cho bạn thêm nhiều lựa chọn khi chơi. Tùy thuộc vào sở trường mà bạn có thể chọn nhân vật thiên về cận chiến như Cloud (FF VII), thiên về tấn công tầm xa như Ultimecia (FF VIII) hay thậm chí chuyên phòng thủ và phản công như Exdeath (FF V). Các nhân vật sẽ có 2 chỉ số cơ bản: Bravery ứng với chỉ số tấn công và HP ứng với lượng máu. Người chơi có thể dùng các đòn bravery attack để rút bớt điểm bravery của đối phương về cho mình và những đòn HP attack để tấn công trực tiếp vào lượng máu của hắn. Tuy nhiên, đa phần các đòn đánh trong D012 sẽ là những đòn đơn chứ không phải là cả một chuỗi cả 20 đòn liên hoàn như những game song đấu khác.

Các sân đấu trong D012 là một điểm cộng khi được thiết kế có phần độc đáo và đa dạng. Từ những sân đấu có địa hình rộng lớn và bằng phẳng cho đến địa hình hẹp và nhiều tầng lớp dẫn đến bạn phải thay đổi chiến thuật cho phù hợp. Trong trận đánh, người chơi còn có thể thu thập các quả cầu EX core trên khắp sân đấu để làm tăng thanh chỉ số EX của mình. Khi thanh này đầy, nhân vật mà bạn đang điều khiển sẽ chuyển sang hình dạng mạnh mẽ hơn. Ngoài ra, tính năng triệu hồi một đồng đội vào hỗ trợ trong trận chiến khi thanh chỉ số Assist đầy cũng rất hữu ích. Đó là quân bài tủ giúp bạn nhanh chóng kết thúc trận đánh hoặc đảo ngược thế cờ những lúc tình thế nguy ngập nhất.

Yếu tố nhập vai cũng được đưa vào game và chiếm vai trò khá quan trọng. Người chơi có thể nâng cấp cho nhân vật của mình lên đến level 100 thông qua điểm kinh nghiệm thu được từ các trận đánh, đồng thời các chiêu thức mới mạnh mẽ hơn cũng được mở khoá thông qua quá trình tăng cấp. Điều này kích thích người chơi nghiền ngẫm khám phá và càng về sau game lại càng cuốn hút hơn.

D012 cung cấp khá nhiều chế độ chơi cho bạn lựa chọn. Trước hết phải kể đến phần chơi theo cốt truyện Story Mode, trong đó bạn sẽ điều khiển một nhóm nhân vật di chuyển trên bản đồ 3D và các trận chiến diễn ra khi đụng độ với một kẻ địch trên màn hình. Phần chơi theo cốt truyện đã được Square Enix tuyên bố sẽ "tiêu tốn" của bạn hàng chục tiếng để giải quyết xong. Điều ngạc nhiên thú vị nhất là sau khi hoàn thành xong phần chơi theo cốt truyện của D012, người chơi sẽ mở khoá được phần chơi của chính game Dissidia: Final Fantasy. Nhờ vậy, người chơi sẽ có cơ hội thưởng thức phiên bản đầu tiên mà không cần phải bỏ thêm chi phí. Nếu muốn nhanh chóng lao vào các trận chiến, người chơi có thể bỏ qua phần chơi theo cốt truyện mà đến với phần Battle Mode với các trận đánh 1 chọi 1, đánh theo đội hoặc đánh theo chuỗi trận trong Arcade Mode. Hơn thế nữa, với chế độ Communications Mode, người chơi có cơ hội được thi đấu với những người chơi khác, hứa hẹn sẽ mang đến những trận đấu còn gay cấn và hấp dẫn hơn nhiều.

BẢN SẮC HÌNH ÂM

Tuy sử dụng lại nền tảng đồ hoạ từ phiên bản trước nhưng hình ảnh trong D012 vẫn rất đẹp, gây ấn tượng mạnh với người chơi. Các nhân vật được thiết kế đẹp mắt và mang dáng vẻ đặc trưng dù xuất hiện trên màn hình không to lắm của máy PSP. Các hiệu ứng đặc biệt, nhất là những chiêu kết thúc quá tuyệt. Tuy nhiên, góc quay camera là một vấn đề mà game chưa thực hiện thật tốt. Nếu như đối với những sân đấu rộng thì góc quay camera thể hiện khá tốt, với những sân đấu hẹp người chơi rất khó quan sát sau những góc khuất, dẫn đến khó di chuyển và canh để né và trả đòn.

Mảng âm thanh trong D012 được đánh giá cao do thừa hưởng kho nhạc nền đồ sộ của dòng game mình. Một số giai điệu được giữ nguyên trong khi đó một số được phối lại cho phù hợp với game hơn. Phần lồng tiếng cũng được thực hiện rất tốt, xứng danh với một game thuộc dòng Final Fantasy.

ƯU

- Nhiều nhân vật mang nét đặc trưng riêng.
- Chế độ chơi phong phú.
- Đồ họa và âm thanh đặc sắc.

KHUYẾT

- Cốt truyện thiếu đặc sắc.
- Góc quay camera đôi chỗ bất tiện.

THÀNH CÔNG NHƯ MONG ĐỢI

Cũng như lần thứ nhất, kỳ "đại hội võ thuật" lần thứ 2 của các chiến binh Final Fantasy đã diễn ra thành công như mong đợi. Vừa đem lại cảm giác quen thuộc ở tuyến nhân vật, vừa đem lại cảm giác mới lạ ở cách chơi, D012 đem lại trải nghiệm thú vị. Tuy vẫn còn điểm yếu ở phần cốt truyện và vài chi tiết trong cách chơi nhưng đây là một game đáng để mắt đến trên PSP thời gian này.

NGUYÊN CHƯƠNG

PATAPON 3

BINH ĐOÀN NGỘ NGHĨNH

Ở phiên bản thứ 3, dòng game Patapon buộc phải thay đổi để làm mới mình hoặc đi vào lối mòn nhàm chán.

Patapon là sêri game nổi tiếng nhờ vào lối chơi độc đáo khi pha trộn giữa yếu tố âm nhạc và chiến thuật. Phiên bản Patapon đầu tiên ra mắt năm 2008 đã dễ dàng giành danh hiệu game hay nhất dành cho máy PSP và một số hạng mục giải thưởng khác của các tạp chí game uy tín. Tuy nhiên chính lối chơi quá đặc trưng lại khiến khó đưa vào những cải tiến nên các phiên bản tiếp theo sẽ dễ đi vào lối mòn. Do đó phiên bản Patapon 2 ra mắt một năm sau dù vẫn là một game hay nhưng không thể trở thành hiện tượng như tựa game trước đó. Do đó, khi phiên bản Patapon 3 ra mắt gần đây, điều mọi người quan tâm là hãng phát triển Japan Studio có đưa vào những thay đổi nào để tạo nên luồng sinh khí mới cho game hay không.

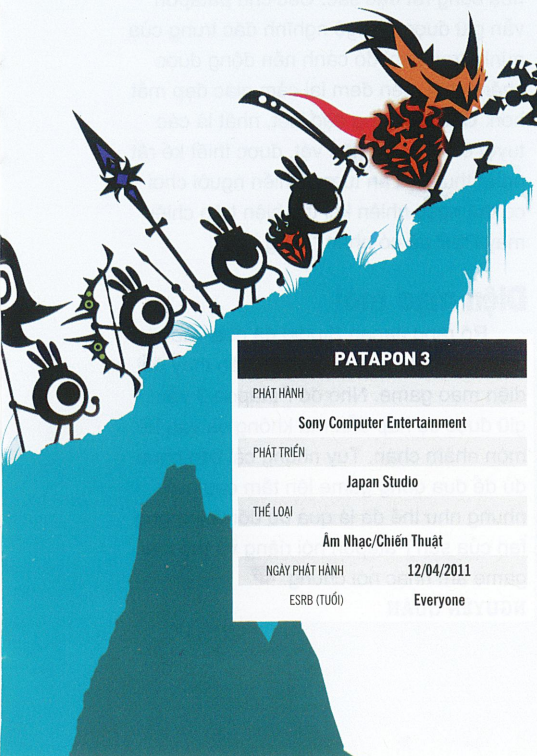
Tiếp tục tiến bước

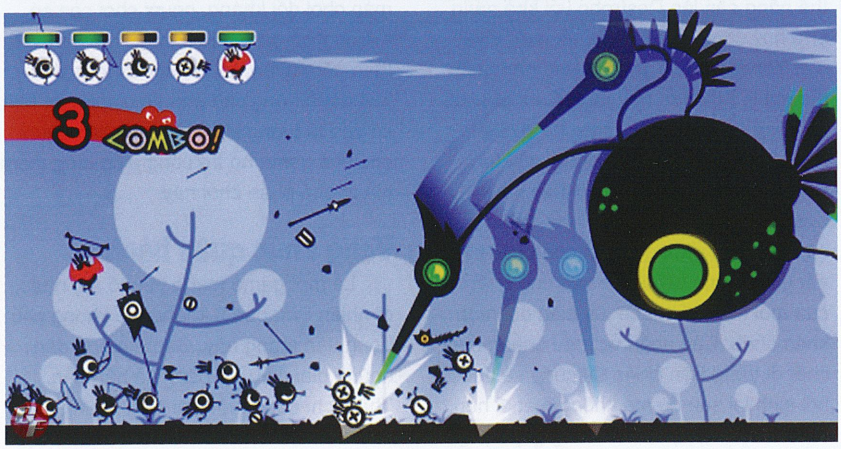
Patapon 3 tiếp nối cốt truyện trong phiên bản Patapon 2 trên con đường truy tìm thánh vật iT của các chiến binh patapon. Sau khi xây dựng xong chiếc cầu vĩ đại, các chiến binh tí hon vô tình tìm thấy một chiếc hộp kỳ bí. Khi chiếc hộp được mở ra, bầy yêu ma tà ác được phóng thích, và tất cả các patapon bị biến thành đá. May thay, ngôi sao thần bí Hoshipon cũng được giải thoát từ chiếc hộp đã hồi sinh nhân vật chính trong game, một chiến binh siêu cấp Uberhero. Từ đây, họ gầy dựng lại đội quân để có thể chống lại được các thế lực yêu ma đang bành trướng khắp nơi.

Những cải tiến hợp lý

Patapon 3 là một game mang tính chiến thuật trên màn hình 2D cuộn ngang, độc đáo ở chỗ người chơi không điều khiển các đơn vị bằng những mệnh lệnh khô khan mà thay vào đó là những giai điệu trầm bổng. Để làm được điều này, 4 nút bấm trên máy PSP được gán cho 4 thanh âm: □ - pata, O - pon, △ - chaka, và X - don. Thao tác của các đơn vị được quy định bởi những giai điệu mà người chơi phải nhấn chính xác thì mới thực hiện được, ví dụ như: tiến quân - pata pata pata pon, tấn công - pon pon pata pon, phòng thủ - chaka chaka pata pon... Chỉ có trên dưới 10 thao tác như thế nên người chơi khá dễ nắm bắt, nhất là khi chúng được gắn liền với những giai điệu vui tai.

Trong trận đánh, nếu người chơi liên tục ấn thành công các giai điệu thì sẽ kích hoạt được trạng thái Fever. Lúc này sức mạnh đoàn quân của bạn sẽ tăng lên đáng kể với các nhân vật có thể thi triển các tuyệt chiêu mạnh mẽ cũng như các kỹ năng hỗ trợ. Đây chính là quân bài tủ mà người chơi cần phải nắm chắc nếu muốn giành chiến thắng. So với hai phiên bản trước, việc duy trì trạng thái Fever xem ra dễ dàng hơn do game không đòi hỏi người chơi phải canh thật chính xác theo nhịp điệu nữa mà có quyền sai lệch đôi chút.





PATAPON 3	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Japan Studio
THỂ LOẠI	Âm Nhạc/Chiến Thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	12/04/2011
ESRB (TUỔI)	Everyone

Sự thay đổi này là hợp lý, giúp những người chơi không có được kỹ năng cao cũng có thể thưởng thức game dễ dàng.

Khi bắt đầu game, người chơi sẽ chọn cho nhân vật chính của mình thuộc về một trong 3 lớp (class): Taterazay - kiếm và khiên, Yarida - giáo, và Yumiyacha - cung. Trong trận chiến Taterazay luôn đi đầu đóng vai trò của một tanker, Yarida tung ra các đòn tấn công với sức công phá cao của một nuker, và Yumiyacha đóng vai trò một supporter với các kỹ năng hỗ trợ. Khác với các phiên bản trước, trong Patapon 3 người chơi không còn điều khiển cả đoàn quân đông đúc nữa mà thay vào đó ngoài nhân vật chính chỉ còn lại chiến binh cầm cờ Hatapon và 3 chiến binh nữa chia đều cho 3 lớp. Mỗi lớp nhân vật lại có 7 cấp độ hình thái khác nhau, mà người chơi có thể mở khoá khi đạt tới level nhất định của hình thái trước đó. Ví dụ như từ Taterazay bạn có thể nâng cấp lên Destrobo với khả năng phá huỷ công sự hay gã khổng lồ hủy diệt Tondega, từ Yarida có thể nâng cấp lên mã kị Kibadda hay xa kị Cannassault cơ động hơn, và từ Yumiyacha có thể nâng cấp lên pháp sư Pingrek có khả năng hồi máu cho đồng đội hay nhạc binh Wondabarappa. Mỗi hình thái đều có những ưu - nhược điểm cùng các kỹ năng riêng mà tuỳ thuộc vào tính chất của mỗi trận đấu ta sẽ tuỳ biến đội hình khác nhau. Các nhân vật nếu chẳng may chết đi trong trận chiến thì cũng sẽ được hồi sinh lại sau đó mà không mất đi hẳn, tránh được việc phải tốn công gầy dựng lại lực lượng nếu chẳng may phạm phải sai lầm.

Bên cạnh đó, vũ khí và trang thiết bị cũng đóng một vai trò quan trọng trong game. Đoàn quân của bạn không thể hy vọng vượt qua màn chơi băng giá nếu như không có trang thiết bị kháng băng trong tay cũng như không thể đối đầu với các đối thủ tấn công bằng chiêu lửa nếu như không có đồ kháng hoả. Việc cần thiết phải có đội hình và trang bị phù hợp khiến người chơi phải mất khá nhiều thời gian, chủ yếu là chơi lại các màn chơi cũ để luyện cấp và tìm kiếm trang bị. Với những yếu tố kể trên, phần chơi đơn trong Patapon 3 cần đến một khoảng thời gian tương đối là hơn 40 giờ chơi để hoàn thành.

Những cải tiến rỏ rệt cũng được áp dụng cho phần chơi multiplayer. Nếu như Patapon 2 chỉ cho phép chơi nhiều người qua mạng cục bộ thì Patapon 3 hỗ trợ cả mạng cục bộ lẫn online. Ngoài những màn chơi đối kháng, người chơi còn có thể chơi co-op ở hầu hết các màn chơi theo cốt truyện, kể cả một số màn đặc biệt dành riêng cho phần multiplayer. Một số yếu tố tương tác khác giữa các người chơi mà game hỗ trợ cũng giúp tăng thêm giá trị cho phần chơi này.

Vang khúc quân hành

Là một game mang yếu tố âm nhạc, dĩ nhiên Patapon 3 không thể không chú trọng đến mảng này. Game mang đến những giai điệu sôi động và hấp dẫn. Thậm chí cùng một giai điệu nhưng cũng có nhiều biến thể khác nhau, tránh được sự lặp lại. Trên những bài nhạc nền đó, điểm xuyến thêm những âm thanh vui nhộn phát ra từ các chú patapon tạo nên một màn trình diễn âm thanh rất riêng của game.

Song hành với phần âm thanh là đồ hoạ cũng rất đặc sắc. Các chú patapon vẫn giữ được vẽ ngộ nghĩnh đặc trưng của mình, trong khi đó cảnh nền động được chăm chút nên đem lại cảm giác đẹp mắt hơn. Các hiệu ứng đặc biệt, nhất là các tuyệt chiêu của nhân vật, được thiết kế rất nghệ thuật và ấn tượng khiến người chơi có thể ngạc nhiên khi thể hiện trên chiếc máy PSP đã có phần "đứng tuổi".

UU:
- Cải tiến trong cách chơi giúp đem lại diện mạo mới cho game.
- Âm thanh sôi động, hình ảnh nghệ thuật.

KHUYẾT:
- Tốn thời gian để luyện cấp và tìm trang bị.

Diện mạo mới

Rõ ràng Japan Studio đã đưa vào một số yếu tố mới giúp phần nào thay đổi diện mạo game. Nhờ đó Patapon 3 vẫn giữ được sự hấp dẫn mà không sa vào lối mòn nhàm chán. Tuy những cải tiến chưa đủ để đưa dòng game lên tầm cao mới nhưng như thế đã là quá đủ đối với những fan của sêri Patapon nói riêng và thể loại game âm nhạc nói chung.

NGUYÊN QUÂN

SIÊU ĐẤU SĨ ĐƯỜNG PHỐ

TEEN T
CONTENT RATED BY ESRB

SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION	
PHÁT TRIỂN	Capcom
PHÁT HÀNH	Capcom
THỂ LOẠI	Đối kháng
NGÀY PHÁT HÀNH	25/3/2011
TUỔI (ESRB)	Teen
HỆ MÁY	3DS

Các trò chơi đối kháng trên thiết bị cầm tay thường được đánh giá không cao. Cho dù đó là game chính thức của nền tảng này hay được chuyển đổi từ các hệ máy khác thì bàn phím quá nhỏ, đồ hoạ không đặc sắc là những đặc điểm dễ nhận thấy. Tuy nhiên, điều đó đã thay đổi đối với Super Street Fighter IV bản 3D cho Nintendo 3DS.

Capcom đã không chỉ thành công khi đưa tựa game đối kháng nổi tiếng của mình vào thiết bị cầm tay 3D mới của Nintendo, mà còn mang đến giao diện điều khiển phong phú hơn so với các hệ máy console khác. Dòng game Street Fighter lại có 1 phiên bản đối kháng hay trên máy chơi game cầm tay.

Điều thú vị nhất của 3D Edition đã không lược bỏ bớt nội dung khi chuyển tải lên chiếc hanheld nay. Gần như tất cả, bạn sẽ có được trải nghiệm như chơi Super Street Figher IV trên các hệ máy console. Tất cả 35 nhân vật đều hiện diện, các chiêu thức đều được giữ nguyên trên các hệ máy khác.

ĐIỀU KHIỂN DỄ DÀNG

Bạn có thể di chuyển bằng cách sử dụng nút D-pad hoặc Circle pad. Cả hai đều cực kỳ hiệu quả. Bạn có thể dễ dàng tung chiêu Kicks Burning của C. Viper hay Shoryukens của Ryu… Các nút linh hoạt song lại khá nhỏ. Bạn sẽ mất chút ít thời gian để thích nghi với không gian chật hẹp của chiếc 3DS.

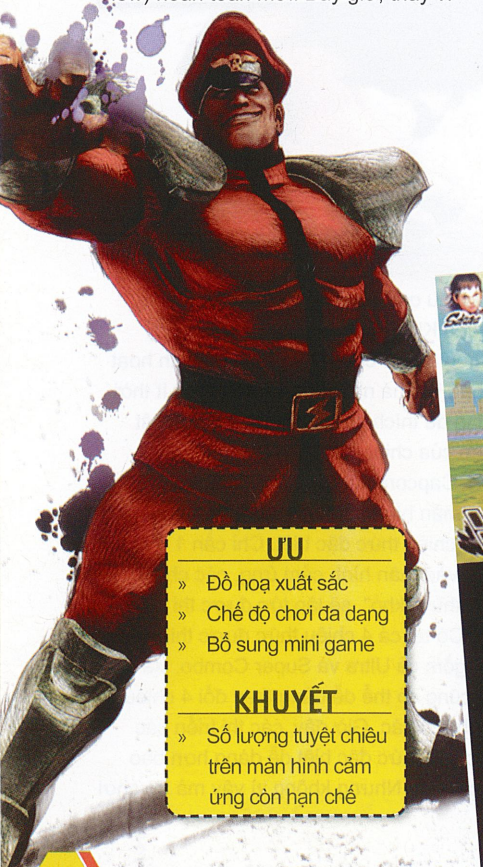
Capcom cũng đã quyết định dùng màn hình cảm ứng điều khiển các chiêu thức đặc biệt. Chỉ cần 1 chạm vào màn hình cảm ứng, các chiêu thức "khó" sẽ lập tức được thi triển. Có tất cả 4 chiêu thức được thiết lập, gồm cả Ultra và Super Combo. Và bạn cũng có thể dễ dàng thay đổi 4 chiêu thức khác. Giờ đây, các thi triển các chiêu thức đặc biệt dễ dàng hơn bao giờ hết. Nhưng không vì vậy mà trò chơi

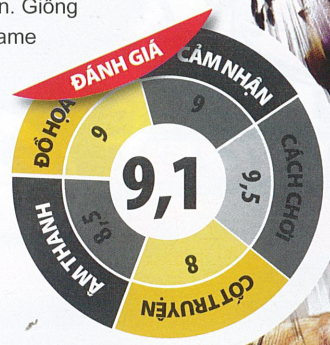
quan sát 2 nhân vật dưới dưới một góc nhìn, camera sẽ thay đổi ra phía sau nhân vật của bạn. Giống như góc nhìn thứ 3 của game nhập vai, góc nhìn của bạn sẽ gần nhân vật hơn.

PHONG PHÚ CHẾ ĐỘ CHƠI

Chế độ chơi Arcade sẽ cho phép bạn lựa chọn một nhân vật và chiến đấu với tất các đấu thủ còn lại trong game và cuối cùng sẽ gặp Seth, một tên trùm khó "nhằn", có thể học mọi tuyệt chiêu của các nhân vật còn lại. Và trong chế độ này người chơi sẽ được xem những đoạn phim giúp những người chơi hiểu cốt truyện. Hơn thế bạn sẽ có cơ hội tham gia những mini game vui nhộn như phá thùng, nghiền nát xe hơi. Và nếu bạn muốn có một trận đấu nhanh chóng, bạn có thể tham gia vào chế độ Versus và thiết lập phù hợp của riêng bạn, với vô số lựa chọn tùy biến. Có cả Training nơi có thể trau dồi kỹ năng chiến đấu của bạn, cũng như tập luyện một tuyệt chiêu nào đó.

Ngoài ra, bạn có thể tranh tài với người chơi khác thông qua kết nối Wifi của 2 máy 3DS hay chiến đấu với các đấu thủ từ khắp nơi trên thế giới thông qua chế độ Internet. Tham gia vào trận đấu của cả hai chế độ local và trực tuyến đều nhanh chóng, dễ dàng và hoàn toàn miễn phí. Bạn thậm chí có thể sử dụng của các tùy biến có trong chế độ chơi đơn để tinh chỉnh theo ý thích của mình. Và nếu người chơi có bạn bè đang sử dụng 3DS nhưng không có đĩa game, thì có thể kết nối và cho người bạn đó tải nội dung về để cùng tranh tài. Hay cho phép họ để xem trận đấu của bạn với đối thủ khác bằng cách sử dụng chế độ Channel Live.





Không chỉ hỗ trợ các chế độ chiến đấu, Capcom cũng đã giới thiệu các tính năng Figurines. Tại đây bạn có thể kiếm các bức tượng nhân vật bằng những chiến thắng. Mỗi bức tượng sẽ có 7 cấp độ. Kết hợp với tính năng StreetPass, bạn có thể chọn 5 bức tượng thu thập được chiến đấu với người chơi khác để kiếm điểm Figurines. Đây lại là một cách thú vị để kiếm được nhiều điểm hơn để xem liệu bạn có thể thu thập tất cả 500 bức tượng trong game. Nó thực sự là một cách thú vị để tận dụng tính năng StreetPass, đó có thể là động lực để tiếp tục trở lại để tham gia trận đấu nhiều hơn nữa.

HÌNH ÂM HOÀN HẢO

Capcom đã xây dựng hình ảnh Super Street Fighter IV trên nền 3DS không thua kém so với máy chơi game console hay PC. Hình ảnh đầy màu sắc và đặc biệt là nhân vật thể hiện được cái hồn vốn có trên các hệ máy khác. Không còn nghi ngờ gì nữa, Capcom đã thành công trong việc sử dụng hiệu ứng 3D của 3DS, Super Street Fighter IV phiên bản 3D thực sự tỏa sáng.

Không những thế, nhạc nền, âm của các đấu sĩ thi triển chiêu thức hay trúng đòn đang làm cho các trận đấu trở nên kịch tính hơn.

Các chế độ chơi mới được thêm vào, số lượng đấu sĩ khổng lồ, có khả năng kết nối với cộng đồng tốt và hình ảnh tuyệt vời, có thể nói đây là tựa game không thể bỏ qua đối với những người đang sở hữu 3DS.

MINH QUỐC

trở nên quá dễ dàng và nhàm chán. Vì bạn không thể nào thêm vào tất các chiêu thức đặc biệt lên màn hình cảm ứng. Để sử dụng các chiêu thức còn lại, người chơi bắt buộc phải sử dụng những nút truyền thống. Việc sử dụng kết hợp màn hình cảm ứng là điểm cộng của Super Street Figher IV trên 3DS.

Rõ ràng Capcom muốn sử dụng những tính năng mới của 3DS để mang lại những nét đặc sắc cho phiên bản 3D. Đơn cử như chế độ 3D Versus mang cho người chơi góc nhìn động (Dynamic View) hoàn toàn mới. Bây giờ, thay vì

ƯU
- » Đồ hoạ xuất sắc
- » Chế độ chơi đa dạng
- » Bổ sung mini game

KHUYẾT
- » Số lượng tuyệt chiêu trên màn hình cảm ứng còn hạn chế

TÊN GAME: DUNGEON DEFENDERS: FIRST WAVE PHÁT HÀNH: Trendy Entertainment LLC NGÀY PHÁT HÀNH: 16/12/2010
THỂ LOẠI: Nhập vai - Chưởng thuật PHÁT TRIỂN: Trendy Entertainment LLC ĐỘ TUỔI: Teen
ĐỀ MÁY: Iphone

DUNGEON DEFENDERS FIRST WAVE

TRUYỀN THUYẾT TINH THỂ ETERNIA

"Không những đem đến nguồn sinh khí mới cho thể loại thủ thành truyền thống nhờ áp dụng khéo léo yếu tố nhập vai vào các trận chiến, Dungeon Defenders: First Wave còn khuyến mãi cho đông đảo game thủ cơ hội thứ hai để được trải nghiệm sức mạnh xử lý đồ họa 3D mạnh mẽ của engine Unreal đình đám trên hệ máy điện thoại thông minh...".

Phát triển bởi Trendy Entertainment – studio phát triển game độc lập còn khá mới ở Florida, Dungeon Defenders: First Wave (FW) thực sự là một tựa game thủ thành rất đáng được trông chờ trong năm nay. Ngoài iPhone/iPod/iPad thì FW còn được chuyển tải sang rất nhiều hệ máy phổ biến như PC, Xbox 360, PS3, NGP… Bên cạnh đó, game mang nhiều nét cách điệu của một game nhập vai hấp dẫn khi cho phép người chơi trực tiếp chiến đấu để bảo vệ tuyến phòng thủ mà mình đã tạo dựng trước hàng loạt đợt tấn công của bè lũ yêu quái hung hãn. Đặc biệt, FW cũng là tựa game thứ hai được trang bị engine đồ họa Unreal nổi tiếng của hãng Epic.

HIỂM HỌA TỪ BÓNG ĐÊM

Từ ngàn xưa, Etheria đã là một vùng đất của những chiến binh huyền thoại. Trong suốt nhiều thế kỉ, các chiến binh dũng cảm này đã hợp lực cùng nhau để chống lại các thế lực tà ác âm mưu thống trị thế giới, mà đứng đầu là hội ác ma bất tử The Old Ones (TOO). Sau một cuộc đại chiến tàn khốc, các chiến binh đã thành công trong việc khắc chế sức mạnh của TOO và tống giam chúng vào trong tinh thể Eternia được bao bọc bởi những pháp thuật huyền diệu.

Thời gian trôi qua, thần dân Etheria được hưởng một cuộc sống thanh bình và hạnh phúc, các chiến binh cũng dần chuyển giao việc bảo vệ tinh thể Eternia cho học trò của họ. Tuy nhiên các hậu bối này lại gây ra một sai lầm rất nghiêm trọng. Do còn non kinh nghiệm và quá chán nản với nhiệm vụ ảm đạm của mình, họ trong khi chơi bời đã vô tình tác động lên Eternia và giải thoát cho lực lượng ác ma cổ vốn đã ngủ say trong hầm ngục tăm tối hàng ngàn năm. Nhằm xóa bỏ nguy cơ bị giam giữ một lần nữa, TOO quyết định tấn công phá hủy Eternia và bạn sẽ phải đảm nhận trách nhiệm bảo vệ tinh thể thiêng liêng này.

ƯU	KHUYẾT
» Đồ họa 3D tuyệt đẹp, âm thanh tốt » Chế độ chơi mạng theo hình thức hợp tác hấp dẫn, tiện lợi » Kết hợp thành công chất nhập vai với chất chiến thuật của thể loại thủ thành	» Giao diện người dung quá chật hẹp khi chơi trên iPhone, iPod » Tốc độ khung hình không ổn định, hao pin » Độ khó cao, một số đặc tính quá phức tạp » Thiếu chế độ chơi mạng theo dạng đối kháng » Cơ chế điều khiển nhân vật chưa thật tiện dụng khi áp dụng với màn hình cảm ứng.

CHIẾN THUẬT ĐI ĐÔI VỚI NHẬP VAI

Bắt đầu game bạn sẽ hoá thân vào một trong bốn vị anh hùng của vương quốc: kiếm sĩ, thầy tu, pháp sư và nữ thợ săn. Mỗi nhân vật có những kỹ năng khác nhau cùng phong cách chiến đấu tiêu biểu như thiên về về cận chiến, thi triển phép thuật hay sử dụng vũ khí tầm xa. Những yếu tố này rất quan trọng, vì khi nắm vững khả năng tấn công phòng thủ của từng nhân vật, bạn sẽ thủ thành tốt hơn.

Lối chơi của FW về cơ bản chia thành hai giai đoạn chính gồm xây dựng (Building) và chiến đấu (Combat). Trong giai đoạn xây dựng, người chơi có nhiệm vụ thiết lập hệ thống phòng thủ bằng cách sắp đặt các tòa tháp hoặc chướng ngại vật (gọi chung là trụ phòng thủ), tương tự

như những gì bạn thường làm trong thể loại game thủ thành truyền thống. Mỗi anh hùng sẽ có một loại trụ nhất định tương ứng với chức năng của lớp nhân vật. Chẳng hạn, kỵ sĩ tận dụng sức mạnh cơ bắp để tung ra các chiêu tấn công cận chiến, đồng thời anh ta chỉ sử dụng những loại trụ cơ bản như tường chông để ngăn chặn kẻ địch. Trong khi đó những nhân vật còn lại có "đồ chơi" tinh vi và thú vị hơn nhiều. Chúng bao gồm các loại pháp thuật như màn chắn năng lượng, quả cầu khổng lồ lăn tròn khắp nơi và nghiền nát mọi thứ, dàn dao tử thần hay các cạm bẫy đáng sợ khác. Sau cùng bạn phải đặt trụ phòng thủ ở các vị trí phù hợp với địa hình của màn chơi và chúng sẽ giúp chặn đứng phần nào sự tấn công ào ạt của hàng loạt quái vật khác nhau. Có một bất tiện nho nhỏ là việc bố trí trụ trong môi trường 3D chật hẹp hơi khó chịu vì ngoài chiều ngang và dọc, bạn sẽ phải quan tâm thêm đến chiều sâu, nông cạn của địa hình trong khi góc nhìn camera chưa đủ độ linh hoạt cần thiết. Mặt khác do giao diện người dùng được mô phỏng theo phiên bản console nên ứng dụng cho màn hình cảm ứng không thuận tiện, nhiều lúc sẽ khiến bạn thao tác lẫn lộn khi trận đấu đang lên đến điểm cao trào.

Một khi giai đoạn xây dựng hoàn tất và bạn đã chắc chắn thế trận của mình ở trạng thái tối ưu, bạn chỉ cần tiến đến tinh thể Eternia và kích hoạt nó, như thế trận đấu sẽ được bắt đầu. Từng đoàn quái vật sẽ ùa vào hầm ngục qua các cổng thành ở nhiều hướng và nhiều tầng khác nhau. Mục tiêu chính của bọn chúng chính là Eternia, vì vậy hãy tập trung bảo vệ và đảm bảo tinh thể này được an toàn. Đừng quá lo lắng khi bạn hay đồng đội tử trận sớm vì bạn sẽ hồi sinh ngay sau đó chỉ trong một khoảng thời gian rất ngắn. Trong lúc các trụ phòng thủ đang phát huy chức năng của chúng, bạn phải di chuyển xung quanh và trực tiếp chiến đấu. Bạn sẽ ngạc nhiên khi càng chơi bạn càng tạo ra được nhiều phong cách chiến thuật hay bằng cách kết hợp linh hoạt kĩ năng của 4 lớp nhân vật. Từ cận chiến cho đến tầm xa hay từ phòng thủ vật lý đến phòng thủ pháp thuật. Tuy nhiên nhà phát triển khuyến cáo những người mới nên làm quen với lối chơi FW bằng cách nhập vai kỵ sĩ (cấp độ "bèo" nhất) trước vì nhân vật có tuyệt chiêu, loại trụ càng lợi hại đòi hỏi bạn phải có kĩ năng điều khiển và phối hợp với đồng đội càng cao. Nếu bạn chọn lớp Thầy Tu (cấp mạnh nhất) ngay từ đầu thì sự phức tạp của nó có thể sẽ khiến bạn nản chí và không tận hưởng được hết sự sôi động mà FW mang lại.

Lúc lên cấp, cả nhân vật và trang bị của bạn sẽ tích luỹ nhiều điểm kinh nghiệm cũng như các kỹ năng mạnh mẽ hơn. Càng về sau lối chơi của FW càng đi theo hướng nhập vai và lấn át cả tính chiến thuật. Các đợt quân địch ngày một đông hơn, thiện chiến hơn đòi hỏi bạn phải luôn chú trọng tinh chỉnh, phát triển nhân vật của mình đủ mạnh để đối phó với chúng thay vì đặt trụ phòng thủ sao cho hiệu quả. Nếu bạn cảm thấy đơn độc và không mấy tin tưởng vào năng lực của máy (AI) thì FW có một đặc tính rất đắc lực: phần chơi mạng với cơ chế vào ra tự do. Game hỗ trợ 4 người chơi cùng lúc, nếu muốn bạn có thể tham gia ngay vào trận đấu của một ai đó và ngược lại. Mặc dù cơ chế này phần nào làm cho nhịp game càng trở nên hỗn loạn, nhất là khi đang phối hợp ăn ý mà bạn chơi lại bất ngờ bị ngắt kết nối mạng nhưng nó vẫn rất hấp dẫn, góp phần thu hút một lượng rất đông game thủ đến với FW. Nhìn chung, tuy kết hợp khá nhuần nhuyễn chất nhập vai và chiến thuật nhưng trò chơi có lẽ sẽ hơi quá sức đối với những ai đã quen với thể loại thủ thành truyền thống – có nhịp độ chậm, chỉ gồm thao tác dàn trận và ngồi im quan sát cục diện trận đấu.

HÌNH ÂM SONG HÀNH

FW tiếp tục chứng minh sức mạnh vượt trội của engine Unreal. Trước đó vào tháng 12/2010, engine này đã tạo nên một cơn sốt nho nhỏ trong cộng đồng fan hâm mộ các thiết bị iOS của Apple khi xuất hiện thông qua tựa game Infinity Blade (IB) do chính Epic Games phát hành. Lúc bấy giờ hầu hết người chơi đều choáng ngợp trước sự sống động của các họa tiết 3D mà Unreal engine trình diễn lần đầu tiên trên một chiếc điện thoại thông minh (smartphone). Đồ họa của FW vẫn xứng đáng với danh hiệu một trong những tựa game smartphone có hình ảnh đẹp nhất, tạo được sức hút lớn đối với người chơi. Tuy không chân thực như IB và có phần nghiêng về phong cách hoạt hình hơn nhưng khi kết hợp với các hiệu ứng âm thanh có độ sắc sảo cao, bạn sẽ được tham gia vào những trận giao tranh vui nhộn, hoành tráng nhưng cũng đầy áp lực.

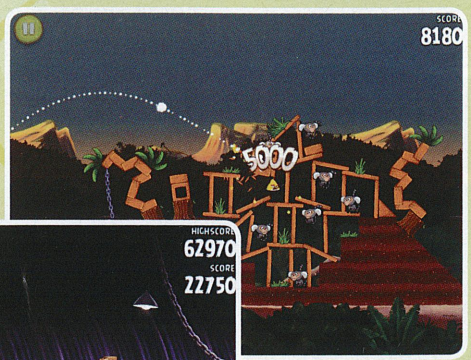
KHÓ, NHIỀU KHIẾM KHUYẾT NHƯNG HẤP DẪN

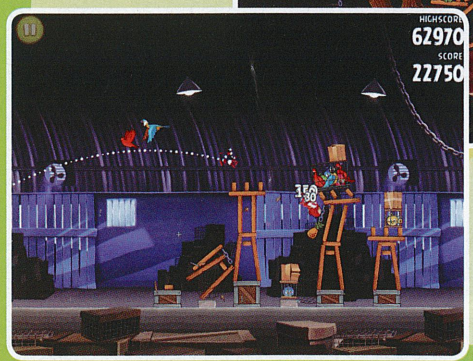
Cơ chế điều khiển cùng góc nhìn camera bất tiện là những thứ mà nhà phát triển nên thiết kế lại, ít nhất là cho hệ iOS và các nền tảng di động khác như Android, Windows Mobile. Ngoài độ khó và phức tạp cao, những khuyết điểm đó chính là nguyên nhân chính cản trợ FW đến với tầng lớp đông đảo người chơi phổ thông. Nhưng nếu bỏ qua hoặc khắc phục được chúng, bạn sẽ thấy FW là một sản phẩm tốt, có chiều sâu không kém gì các tựa game chất lượng trên PC và Console. Đồ họa đẹp, chơi mạng hứng thú và với mức giá khá mời gọi (~60000 đồng), sức hấp dẫn của FW càng gia tăng khi nó thuộc dạng ứng dụng phổ quát (Universal Game) – tức bạn chỉ cần mua một lần và có thể thoải mái trải nghiệm trên tất cả những chiếc iPhone, iPod và iPad khác của mình.

HOÀNG KHÁNH

TÊN GAME: ANGRY BIRDS RIO HD
THỂ LOẠI: Giải Đố
PHÁT HÀNH: Rovio Mobile
PHÁT TRIỂN: Rovio Mobile
NGÀY PHÁT HÀNH: 22/03/2011
ESRB (TUỔI): E (Everyone)
HỆ MÁY: iOS

Trong khoảng thời gian hơn 1 năm trở lại đây, hiếm có tựa game casual nào lại tạo được tiếng vang lớn hơn Angry Birds của hãng phát triển Rovio. Ra mắt đầu tiên trên hệ điều hành iOS, "những chú chim nổi giận" đã trở thành hiện tượng nổi như cồn và được Rovio cho "di trú" sang đủ các loại smartphone chạy trên nền Android, webOS, Symbian^3, Maemo..., kể cả máy chơi game cầm tay PSP và máy PC. Hơn 100 triệu phiên bản được tải về (tính đến tháng 3/2011) là minh chứng hùng hồn nhất cho sức hấp dẫn và thành công vang dội của thương hiệu này, điều mà nhiều tựa game khác phải khao khát. Sức hút này là cơ sở để hãng 20th Century Fox hợp tác với Rovio cho ra mắt phiên bản đặc biệt mang tên Angry Birds Rio (ABR) nhằm góp phần quảng bá cho bộ phim hoạt hình sắp ra mắt Rio. Tuy nhiên ABR có cốt truyện độc lập chứ không ăn theo bộ phim hoạt hình. Trong game, những chú chim trong Angry Birds bất ngờ bị bắt và đưa đến Rio de Janeiro. Tại đây, họ bắt đầu chuyến phiêu lưu bất đắc dĩ để không những tự giải thoát cho mình mà còn giúp những chú chim khác trốn thoát khỏi cảnh giam cầm.





Cách chơi hấp dẫn, hình ảnh hoạt hoạ vui nhộn và giá thành rẻ là những yếu tố tạo nên thành công cho ABR nói riêng cũng như dòng game Angry Birds nói chung. Luật chơi của ABR khá đơn giản, người chơi dùng ná để bắn những chú chim sao cho phá huỷ hết các lồng giam cầm các chú chim khác hoặc tiêu diệt các đối thủ trong màn chơi. Có 5 loại chim với các màu sắc khác nhau thể hiện những kỹ năng riêng biệt của chúng. Ngoài những chú chim đỏ "bé bự", còn có những chú chim xanh có thể phân thận làm 3, những chú chim vàng có khả năng xuyên phá, chim đen đánh bom cảm tử hay chim trắng thả bom trứng tấn công mục tiêu. Ở mỗi màn chơi, bạn sẽ được cung cấp một số chú chim, và phải hoàn thành chỉ với lực lượng như thế. Tuỳ thuộc vào số vật thể phá được và số chú chim còn dư mà điểm thưởng cao thấp khác nhau. Ngoài ra, người chơi cũng có cơ hội thử sức mình với 2 chú chim nhân vật trong bộ phim hoạt hình Rio, tuy nhiên chỉ trong một màn chơi ngắn ngủi. Nhìn chung, các màn chơi trong ABR vẫn giữ được "chất" độc đáo trong thiết kế như các phiên bản trước, đòi hỏi người chơi phải vận dụng khả năng quan sát, suy luận và sự khéo léo, chính xác để hoàn thành, đem lại sức hấp dẫn lớn. Phiên bản hiện tại chỉ gồm 2 chương Smugglers' Den và Jungle Escape với 60 màn chơi khác nhau. Các chương tiếp theo cũng đã được Rovio lên kế hoạch cho ra mắt lần lượt trong khoảng thời gian từ tháng 5 đến tháng 11 năm nay.

Hình ảnh trong ABR vẫn giữ được vẻ đẹp mắt và vui nhộn đặc trưng. Ở phiên bản chất lượng cao HD dành cho iPad, người chơi càng có thêm điều kiện thưởng thức điều này. Âm thanh trong ABR tỏ ra vượt trội những phiên bản trước nhờ vào những đoạn nhạc nền sôi động lồng ghép khéo léo vào game. Cải tiến này tuy nhỏ nhưng đủ khiến cho người chơi càng thêm hài lòng khi có cơ hội thưởng thức game trọn vẹn hơn.

Dường như hiện nay đội ngũ thiết kế game của Rovio đang sở hữu "bàn tay của vua Midas" khi những thứ họ chạm vào đều dễ dàng hoá thành vàng. ABR lại một lần nữa xác lập cột mốc thành công mới cho hãng game Phần Lan này. Với đà này, có lẽ ngai vàng game casual dành cho smartphone sẽ còn tiếp tục thuộc về họ một thời gian rất rất dài nữa.

TIỂU LÝ

ƯU

» Cách chơi cuốn hút, các màn chơi thiết kế độc đáo.
» Hình ảnh hoạt họa vui nhộn.

KHUYẾT

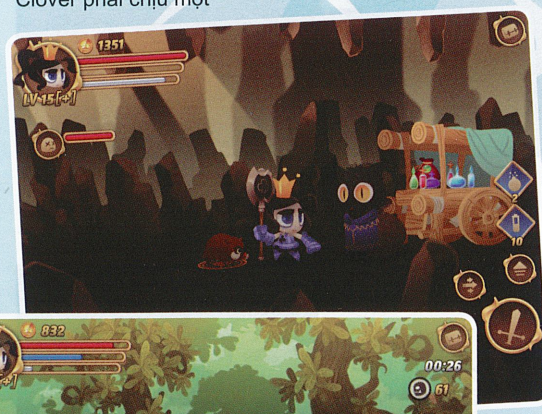
» Chỉ điều khiển được các nhân vật trong phim Rio trong 1 màn chơi.

TÊN GAME: SAD PRINCESS
THỂ LOẠI: Hành động
PHÁT HÀNH: Perlo Games
PHÁT TRIỂN: Perlo Games
NGÀY PHÁT HÀNH: 15/2/2011
ESRB (TUỔI): E
HỆ MÁY: Iphone

SAD PRINCESS
CÔNG CHÚA U SẦU

BỐI CẢNH VUI NHỘN

Ngày xưa tại vương quốc Mosorlak có một nàng công chúa rất xinh đẹp và hiền diệu mang tên Clover. Vốn hiếu động, Clover kết thân với bộ 3 công chúa của các vương quốc láng giềng gồm Heart, Spade, Diamond. Vào một ngày nắng đẹp, như thường lệ họ hẹn nhau và tổ chức buổi dã ngoại trên những bãi cỏ xanh mướt trong vườn thượng uyển. Thế nhưng kết cục cuộc dạo chơi hôm đó lại vượt ngoài sự tưởng tượng của tứ đại công chúa. Clover lần đầu tiên biết tỏ ra nhút nhát, hạnh phúc và e lệ khi bất ngờ nhận được thư tình của hoàng tử Malesders nổi tiếng đẹp trai và hào hoa. Tệ hại thay các công chúa khác cũng đều nhận được một bức thư với nội dung y hệt đến từng câu chữ. Sắc mặt của họ tối dần, nhất là Clover phải chịu một cú sốc mối tình đầu quá nặng. Ngay lập tức họ kéo nhau đến lâu đài của Malesders. Cổng thành mở ra, hoàng tử Malesders đang "sung sướng" trước màn hành hạ bằng roi da của nữ hoàng Seedania. Các công chúa tội nghiệp chưa kịp định thần thì Seedania đã triệu hồi rồng đen Little Black quắp hoàng tử bay về lâu đài của mụ. Không bỏ cuộc, Clover quyết định lên đường giải cứu ý trung nhân của cô đồng thời tra rõ sự thể về những bức thư tình oan nghiệt.



LỐI CHƠI SÁO RỖNG

Cốt truyện tuy vui nhưng lại rất lộn xộn. May thay nó không ảnh hưởng gì nhiều đến chất lượng game. Do game thuộc thể loại "giáp lá cà" nên chủ yếu những gì bạn phải làm là lao vào "tùng xẻo" mọi thứ cản bước tiến của Clover. Ngoại cảnh trong màn chơi rất cuốn hút nhưng lại quá nhỏ về mặt kích thước. Mỗi màn có số lượng kẻ địch nhất định, xuất hiện theo nhiều đợt liên tiếp.

Thể loại sinh vật khá phong phú nhưng đa phần chúng chỉ chạy loanh quanh và là phương tiện để bạn "tra tấn" các nút bấm. Thú vị nhất có lẽ là những máy phóng lao hoặc phun lửa vì bạn sẽ vất vả né tránh và phá hủy chúng.

Diễn biến của SP trở nên thú vị hơn khi xen giữa các màn chơi là 3 trạm mua sắm hoành tráng. Tại đây, bạn có thể trang bị, nâng cấp … và mua thú cưng. Chúng giúp bạn tấn công hoặc thu nhặt đồ đạc vương vãi trong màn chơi. Dù vậy, yếu tố nhập vai này chưa đủ sức để cải thiện sức hấp dẫn của game.

Những trận đấu trùm thực sự là một điểm nhấn đáng giá. Bạn sẽ phải tập trung toàn bộ sức tấn công của mình nhằm hạ gục những nhân vật ngộ nghĩnh như cô bé quàng khăn đỏ vừa xinh xắn vừa xảo quyệt, hay con rồng đen Little Black khổng lồ nhưng cực kì ngổ ngáo và nữ hoàng Seedania dữ dằn tọa vị trên ngai vàng rất hầm hố. Bên cạnh đó, đồ họa tươi sáng là một trong số ít ỏi những yếu tố giúp gia tăng giá trị cho trò chơi. Nhìn chung chất lượng tổng thể của SP không quá tệ nhưng nếu lối chơi có nhiều cải tiến mới mẻ hơn, nhạc nền đa thể loại hơn cùng cơ chế nhập vai hữu dụng hơn thì có lẽ SP sẽ là một tựa game hấp dẫn hơn nhiều, tương xứng với vẻ ngoài hào nhoáng của nó.

KÌ ANH

ƯU

- Đồ họa theo phong cách hoạt hình ngộ nghĩnh.
- Các trận đấu trùm thú vị.
- Tính năng triệu gọi thú nuôi khá vui.

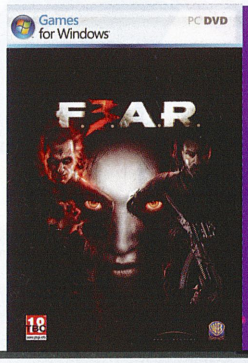
KHUYẾT

- Nhạc nền trùng lặp.
- Hệ thống chiến đấu sơ sài.
- Kích thước màn chơi eo hẹp.

GAME SẮP "RA LÒ"

F.E.A.R. 3

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Day 1 Studios | **Phát hành:** Warner Bros | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 17/5/2011

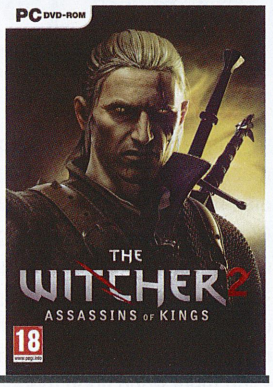


Ở phiên bản thứ 3 này có sự quay trở lại của Alma. Song điểm đáng chú ý là Point Man và Paxton Fettel, 2 đứa con của cô, lại có thể kết hợp với nhau để chia sẻ những quyền năng đặc biệt.

The Witcher 2: Assassins of Kings

Hệ máy: PC | **Phát triển:** CD Projekt | **Phát hành:** CD Projekt | **Thể loại:** Nhập vai | **Ngày phát hành:** 17/5/2011

Dù cho phép người chơi nhập file save từ bản đầu The Witcher song nội dung của The Witcher 2 sẽ giữ ở mức tương đồng cho tất cả, với một cốt truyện hoàn chỉnh.



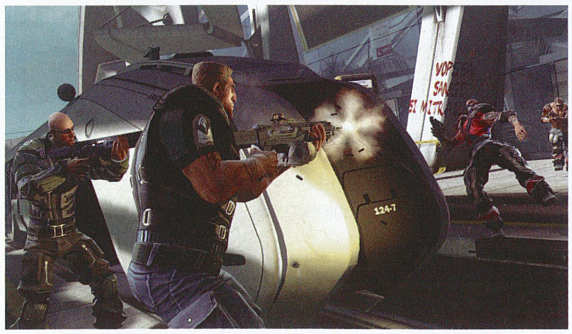
Red Faction: Armageddon

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Volition | **Phát hành:** THQ | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 31/5/2011

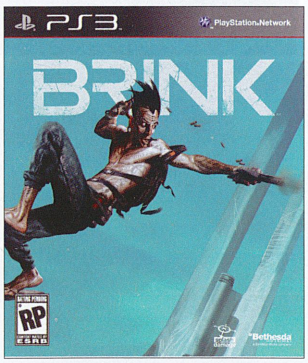
Với phiên bản mới nhất của sê-ri game Red Faction, bạn sẽ vào vai Darius Mason (cháu của nhân vật chính phần trước) chống lại những quái vật ngoài hành tinh lan tràn trên sao Hỏa để giải cứu con người. Khẩu súng Nano Forge quen thuộc đã được nâng cấp sẽ là vũ khí chính của nhân vật.

Brink

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Splash Damage | **Phát hành:** Bethesda Softworks | **Thể loại:** FPS | **Ngày phát hành:** 10/5/2011

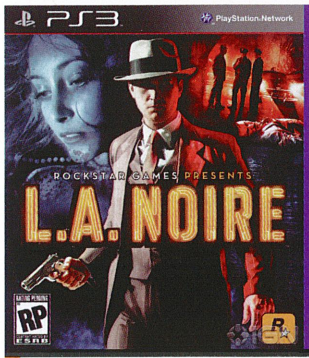


Người chơi được lựa chọn giữa một bên là những kẻ nổi loạn và bên kia là lực lượng an ninh của The Ark. Sau khi lựa chọn hình dáng bề ngoài cho nhân vật, người chơi sẽ chính thức bước vào thành phố một thời là thiên đường trên mặt biển The Ark.



L.A. Noire

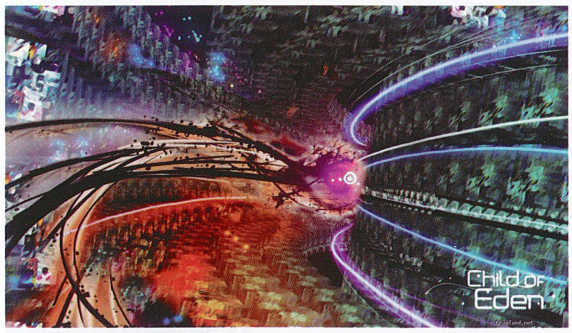
Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Team Bondi | **Phát hành:** Rockstar Games | **Thể loại:** Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 7/5/2011



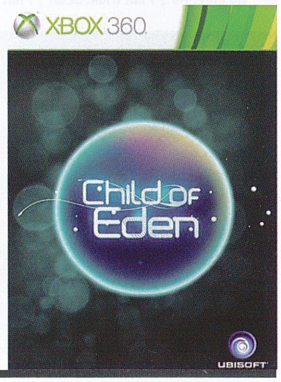
Game lấy bối cảnh thành phố Los Angeles vào những năm 40 thế kỷ trước. Bạn sẽ vào vai Cole Phelps, một thanh tra cảnh sát điều tra những vụ án trong thành phố. Người chơi phải tự thu nhận thông tin, nói chuyện với các nhân chứng, tự tìm kiếm và xác minh nguồn tin như một cảnh sát thực thụ.

Child of Eden

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Q Entertainment | **Phát hành:** Ubisoft | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 14/6/2011

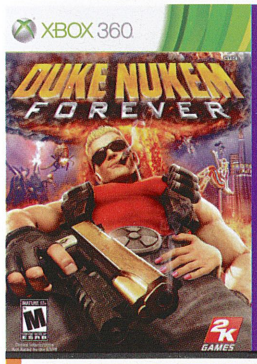


Child of Eden là game bắn súng dạng rail shooter, hứa hẹn sẽ đưa người chơi tới một không gian ma trận mới lạ. Người chơi phải giải cứu Project Lumi, nơi lưu giữ tất cả ký ức của con người bị tấn công bởi một loại virus bí ẩn.



Duke Nukem Forever

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Gearbox Software, 3D Realms | **Phát hành:** 2K Games | **Thể loại:** FPS | **Ngày phát hành:** 14/6/2011

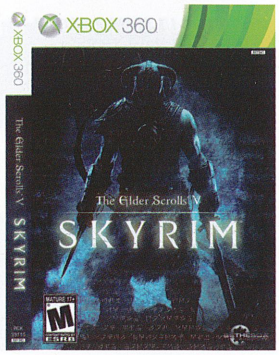


Duke Nukem Forever là phần tiếp theo trò chơi FPS Duke Nukem 3D phát hành lần đầu tiên năm 1996. Sau quãng thời gian dài phát triển và vô số lần thay đổi về ngày phát hành, nhà sản xuất Gearbox Software đã khẳng định Duke Nukem Forever sẽ phát hành vào tháng 6 này.

The Elder Scrolls V: Skyrim

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Bethesda Game Studios | **Phát hành:** Bethesda Softworks | **Thể loại:** Nhập vai | **Ngày phát hành:** Chưa xác định

Là tựa game nối tiếp Elder Scrolls IV: Oblivion cực kỳ thành công, Skyrim luôn dành được sự quan tâm đặc biệt của game thủ ngay từ khi mới được công bố. Với những hình ảnh ấn tượng được tung ra, những lời hứa về một hệ thống engine mới mạnh mẽ hơn và nhiều thông tin thú vị khác đã tạo sự háo hức tột độ nơi các fan.



Wii Play Motion

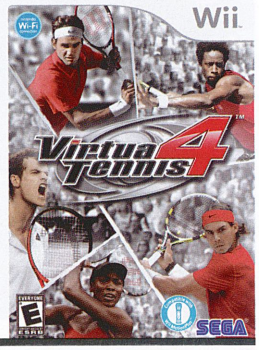
Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Nintendo | **Phát hành:** Nintendo | **Thể loại:** Thể thao | **Ngày phát hành:** 13/6/2011

Trước đây chúng ta đã từng chứng kiến Wii Play dẫn đầu các bảng xếp hạng game. Đó không phải là một game xuất sắc toàn diện, nhưng nó lại có sẵn một chiếc điều khiển Wii, một bước đi khôn ngoan mang đến sự thành công của trò chơi này. Và đó là lý do để Wii Play: Motion tiếp tục ra mắt.

Virtua Tennis 4

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** SEGA | **Phát hành:** SEGA | **Thể loại:** Thể thao | **Ngày phát hành:** 10/5/2011

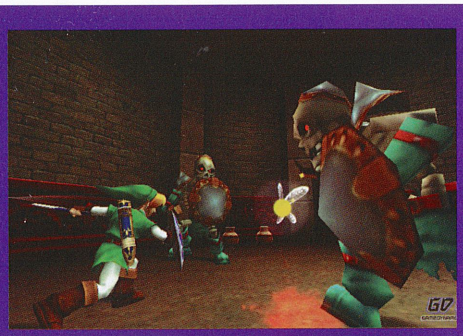
Phiên bản lần này của thương hiệu đánh tennis dài hơi Sega sẽ lần đầu tiên tận dụng khả năng của từng thiết bị điều khiển cảm ứng ở cả ba hệ console hiện hành. Phiên bản Wii sẽ sử dụng tay cầm tương ứng Wii Motion Plus. Ngoài cách thức điều khiển mới, trò chơi cũng sẽ đưa vào chế độ khởi nghiệp World Tour, nơi người chơi đạt được thành công và sự nổi tiếng, cũng như chọn các hướng rẽ khác nhau cho sự nghiệp.



The Legend of Zelda: Ocarina of time 3D

Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** Nintendo | **Phát hành:** Nintendo | **Thể loại:** Phiêu lưu, hành động | **Ngày phát hành:** 19/6/2011

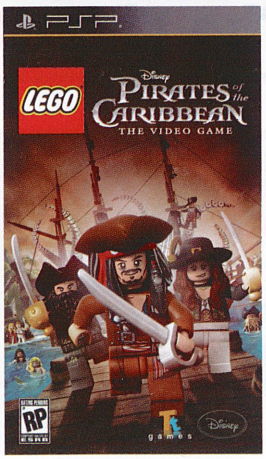
Legend of Zelda: Ocarina of Time đã từng được nhiều tạp chí game uy tín trên thế giới xếp vào danh sách những game hay nhất mọi thời đại đã chính thức được Nintendo "remake" lại trên hệ máy 3DS. Nintendo hứa hẹn phiên bản Ocarina of Time phát hành trên 3DS sẽ có đồ hoạ cải tiến và thêm những hiệu ứng 3D hấp dẫn.



LEGO Pirates of the Caribbean

Hệ máy: PSP | **Phát triển:** TT Games | **Phát hành:** Disney Interactive Studios | **Thể loại:** Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 10/5/2011

Lối chơi cơ bản sẽ giống các tựa game LEGO mà TT Games từng phát triển. Cốt truyện trải dài cả 4 phần của bộ phim cướp biển Caribbean với hơn 70 nhân vật và 20 màn chơi để bạn khám phá.



UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION
KẺ CẮP GẶP BÀ GIÀ

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Có nhiều lý do khiến game giới trông chờ tựa game này, dự kiến độc quyền cho nền PS3. Một lý do đáng chú ý chính là nữ nhân vật phản diện Katherine Marlowe.

Với 2 phiên bản đi trước thành công rực rỡ, không có lý do gì mà Naughty Dog Software ngưng không đưa ra phiên bản thứ 3. Điểm nhấn hấp dẫn đối với người chơi là Uncharted 3: Drake's Deception sẽ có môi trường là miền sa mạc hoang vắng, chứ không còn là những cánh rừng già nhiệt đới ở Borneo hay đỉnh núi tuyết Himalaya,,. Vâng, dự kiến mở đầu cho phần 3 sẽ là một tai nạn máy bay rơi trên sa mạc và hành trình mới của Nathan Drake bắt đầu từ đó, đi theo dấu chân của nhà khảo cổ quân đội Anh T.E Lawrence (hay còn được gọi là Lawrence xứ Ả Rập) trong sa mạc Ả Rập để tìm kiếm thành phố bí hiểm được mệnh danh là "Atlantis của Miền sa mạc".

Môi trường thay đổi và đối thủ cũng thay đổi. Đối thủ chính của Nathan Drake đã lộ diện – một phụ nữ trải đời 57 tuổi. Bà ta có vẻ ngoài không hung dữ như tên trùm Lazarevic trong Uncharted 2: Among Thieves. Nhưng điều cần biết là mụ ta nắm trong tay một hội hắc ám từ thời Nữ hoàng Elizzabeth I của nước Anh. Sự sợ hãi là vũ khí mà mụ ta dùng để trấn áp đối thủ.

Chiếc nhẫn mà tay săn kho báu đẹp trai đeo trên cổ từ bản Uncharted đầu tiên vốn là chiếc nhẫn của Ngài Francis. Nhưng nếu chúng ta xem đoạn phim trailer do SCE cung cấp, chiếc nhẫn đó dường như là lý do khiến Drake được "diện kiến" Katherine Marlowe.

Trong một trailer khác, khi Victor Sullivan và Nathan Drake vừa ra khỏi một quán bar thì tay chân của Katherine Marlowe xuất hiện. Sau vài pha đấm đá thì bà đầm già lộ diện. Trời không mưa nhưng bà ta vẫn mang theo một cây dù đen mà đó chẳng qua là nơi dấu cây dao của một đặc cấp cao thủ. Bà ta đe doạ và cuối cùng đã lấy chiếc nhẫn khỏi tay Drake.

Dĩ nhiên, một số thông tin ít ỏi mà nhà phát hành tung ra chưa thể cho thấy nữ nhân vật phản diện là người như thế nào. Nhân vật này được nữ diễn viên Rosalin Ayres lồng tiếng giọng Anh.

Và điều cuối cùng, Uncharted 3: Drake's Deception sẽ hỗ trợ công nghệ 3D và dự kiến sẽ được phát hành vào ngày có 5 con số 1 hay chính là 1/11/2011.

Bạn có thể là kẻ hay nằm mơ ban đêm hoặc ngay giữa ban ngày. Hãy cẩn thận với những điều ước, những giấc mơ của bạn. Vì có khi chúng sẽ khiến bạn phải chia tay với cõi đời này. Nhưng sẽ không có gì nguy hiểm nếu chúng ta chỉ nhập vai và trải nghiệm trong game cùng Nathan Drake.

NHÂN HOÀ

Tên game: Uncharted 3: Drake's Deception | **Thể loại:** Hành động/Nhập vai | **Phát triển:** Naughty Dog | **Phát hành:** Sony Computer Entertainment | **Dự kiến phát hành:** 1/11/2011 | **Hệ máy:** PS3

Chuyện thần tiên

Khi đượcphát hành hai năm trước, Trine đã nhận được vô số lời khen và sự yêu mến từ các fan hâm mộ. Những người đã tạo nên Trine sẽ mang đến cho chúng ta sự tiếp nối của câu chuyện thần tiên ngày nào.

Phải chăng bạn đã từng có một thời ấu thơ ao ước mình hóa thân thành chàng hiệp sĩ oai phong, vị pháp sư quyền năng hay một Robin Hood "kiếp phú tế bần"? Các chàng lập trình viên của Frozenbyte cũng từng có tuổi thơ mơ mộng, nên họ đã tạo ra một Trine đầy màu sắc tươi vui, với một vương quốc và những người hùng, với báu vật và quái thú, với những cuộc phiêu lưu và phép thuật nhiệm màu. Nhưng bởi một Trine vẫn là chưa đủ cho vô vàn những ước mơ, nên họ đã trở lại cùng một phiên bản Trine 2 và những lời hứa hẹn về một thế giới rực rỡ nhiệm màu như cổ tích. Vẫn còn đó chàng hiệp sĩ khóa mình trong bộ giáp trụ sáng loáng với đôi chân ngắn ngủn và cái bụng đầy mỡ, vị pháp sư khả kính không biết cách tạo một quả cầu lửa đơn giản, nàng đạo tặc chỉ bận tâm đến việc cướp của người giàu cho chính bản thân mình, hẳn Trine 2 sẽ vẫn hài hước và thú vị.

Nội dung của Trine 2 nối tiếp những sự kiện đã xảy ra trong cuộc phiêu lưu đầu tiên của bộ ba nhân vật chính trong một vương quốc bị lãng quên. Sau phiên bản đầu với vô số lời khen và những phản hồi tích cực, trong một cuộc phỏng vấn, Giám đốc điều hành Lauri Hyvärinen của Frozenbyte đã hứa hẹn sẽ tiếp thu những ý kiến của các fan nhằm loại bỏ cái dở và giữ lại những điều hay, với mục tiêu hướng đến sự hoàn hảo. Lauri còn cho biết, các màn chơi trong game đều được thiết kế với mục tiêu cao nhất là mang lại sự vui nhộn, bất kể bạn đang chơi một mình, cùng một người bạn hay nhảy nhót tung tăng với đầy đủ bộ ba Knight, Wizard và Thief. Từng câu đố, từng chướng ngại trong game sẽ phức tạp và có chiều sâu hơn, không bao giờ là "đường một chiều" với chỉ một cách vượt qua, mà luôn luôn có nhiều cách giải quyết thích hợp cho cả ba nhân vật chính. Nhưng không chỉ có thế, nhờ vào hệ thống tương tác vật lý mạnh mẽ dựa trên bộ công cụ PhysX của Nvidia, có thể những câu đố này còn những cách giải quyết mới mà ngay cả nhà phát triển cũng nói rằng, họ không ngờ đến.

Để nâng cao giá trị chơi lại của game, những con người tạo nên Trine 2 sẽ đưa thêm vào game nhiều kỹ năng mới cho cả ba nhân vật chính, trong đó một số cần được mở khóa dần trong các màn chơi hoặc khi nhân vật lên cấp. Một vài năng lực bị xóa bỏ trong quá trình phát triển Trine như phép thuật nâng vật thể của vị pháp sư hay tính năng slow-mo (làm chậm thời gian) của nữ đạo tặc cũng được thêm vào, mở ra những khả năng mới cho người chơi khám phá. Hãy thử tưởng tượng trước mắt bạn là một con quái vật khổng lồ, thay vì dùng thanh gươm bé tẹo của chàng hiệp sĩ gãi ngứa cho nó, tại sao không thử nhờ

Tên game: Trine II | **Thể loại:** Phiêu lưu | **Phát triển:** Frozenbyte | **Phát hành:** Atlus | **Dự kiến phát hành:** Q3/2011 | **Hệ máy:** PC, PS3, Xbox

TRINE 2

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

pháp sư "giới thiệu" con quái với vài tảng đá bên đường? Hay thay vì nàng đạo tặc bắn trả những bộ xương cung thủ từ xa, người chơi sẽ có một lựa chọn "hợp lý" hơn là ném hẳn chiếc búa to đùng của chàng hiệp sĩ vào đối thủ, thật nhanh gọn và hiệu quả, đúng không nào?

Ngoài phần chơi đơn và chế độ "New Game +" cho phép bạn bắt đầu lại cuộc chơi với những nhân vật cấp độ cao và các vật dụng quý hiếm đã tìm được, phần chơi mạng cũng là một thành phần rất quan trọng của game. Trine 2 sẽ được phát hành trên hệ thống phân phối Steam của Valve, bởi theo lời một "anh chàng mơ mộng" của Frozenbyte, Steam sẽ là nền tảng thích hợp nhất cho phần chơi multiplayer, cho phép ba người cùng lúc tham gia vào những cuộc phiêu lưu, chung tay phá giải những chướng ngại trên đường, đánh hạ những bộ xương di động và đối đầu với những con rồng khổng lồ. Để giúp việc phối hợp giữa các người chơi với nhau được thuận tiện hơn, game có thể sẽ hỗ trợ cả giọng nói, bên cạnh việc chat bằng bàn phím truyền thống trên PC. Hơn thế nữa, người chơi hoàn toàn có thể chuyển đổi từ chơi đơn thành phối hợp (co-op) và ngược lại bất cứ lúc nào mà không cần phải tạm ngừng trò chơi để thoát ra menu, có thể tham dự vào màn chơi của người khác ở bất kỳ thời điểm nào, và game hỗ trợ cả hai chế độ co-op online và offline để mang lại sự tiện lợi cho những buổi "tiệc game" (LAN party) đông vui của các nhóm bạn.

Dựng nên một thế giới ba chiều chưa bao giờ dễ dàng, và để thế giới đó thực sự khiến người chơi phải trầm trồ thán phục lại càng khó. Các họa sĩ thiết kế của Frozenbyte đặt ra những yêu cầu rất cao về mặt đồ họa nhằm giúp Trine 2 có thể vượt qua cái bóng của phiên bản đầu, và có vẻ họ đã đạt được những yêu cầu đó. Thông qua những đoạn trailer, chúng ta có thể thấy những khung hình tuyệt đẹp mà game sẽ mang lại. Khởi đầu bằng những ý tưởng đẫm chất thần thoại như khu rừng đầy những thân cây khô ma quái, một hòn đảo bay, lâu đài băng giá hay một ngôi nhà trong thân cây, kết hợp cùng sức mạnh đồ họa của engine do Frozenbyte tự phát triển, các fan sẽ sững sờ khi được chiêm ngưỡng những khung cảnh tưởng như chỉ có trong mơ và cổ tích được tái hiện trong game. Cỏ cây đung đưa trong gió, những chú đom đóm lập lòe, ánh trăng dịu dàng trên mặt đất hay những đóa hoa khoe sắc trong nắng, không một điều gì không thể hiện cho người chơi thấy chất lượng đồ họa của game. Câu nói "thêm 500% màu sắc" từ Frozenbyte có thể là hơi khoa trương, nhưng người viết tin rằng, ít nhất Trine 2 cũng có khoảng "495% màu sắc" so với người anh của nó.

Nếu đã chơi qua phiên bản đầu, hẳn các bạn cũng sẽ nhận thấy, game còn điểm yếu ở phần cốt truyện. Bối cảnh game chỉ là nền cho cuộc phiêu lưu, với mục đích sau cùng đã được định sẵn ngay từ đầu, mọi hành động của các nhân vật đều chỉ hướng đến cái đích có sẵn. Trine 2 sẽ khác, với phần cốt truyện được nhấn mạnh hơn, mang đến một số nhân vật bên lề có vai trò nhất định. Những giai điệu dịu dàng và quyến rũ của những Rừng Gai (Shadowthorn Thicket) hay Hang Pha lê (Crystal Cavern) sẽ trở lại, bởi âm nhạc của game sẽ do bậc thầy Ari Pulkkinen tiếp tục phụ trách, để Trine 2 tiếp tục mang đến những âm điệu nhiệm màu.

Cũng từng có thời thơ ấu, và cuộc đời sẽ không thiếu những giấc mơ. Cũng bởi những giấc mơ chưa bao giờ chấm dứt, Trine 2 sẽ lại là một câu chuyện thần tiên, nơi mỗi người được sống lại một phần tuổi thơ và tìm thấy cả một cuộc phiêu lưu kì bí đang vẫy gọi.

PHẠM LÊ

CM STORM SPAWN: CHUỘT CỌN DÒNG "BÃO TÁP"

CHUỘT GAME CM STORM SPAWN CÓ THIẾT KẾ GỌN VÀ NHẸ PHÙ HỢP CHO GAME THỦ FPS.

Sau những thành công nhất định với dòng chuột chơi game CM Storm, hãng Cooler Master tiếp tục ra mắt một chú chuột chơi game mới, lần này là dành cho game FPS mang tên CM Storm Spawn.

Chuột game CM Storm Spawn được thiết kế cho người dùng tay phải, có thân hình ngắn với thiết kế công thái học. Chuột được phối màu với 2 tông đen và đỏ thẩm. Ở hai mặt hông chuột còn có lớp cao su mềm tổ ong tạo độ bám tốt. Khác với các "đàn anh" CM Storm trước đây, Spawn không đi kèm với bất kỳ loại đèn nào. Tuy có vẻ ngoài đơn giản nhưng các chi tiết lại khá sắc sảo.

CM Storm Spawn được trang bị bộ cảm biến quang học 3500 DPI và có thể tùy chỉnh 1800 và 800. Độ phân giải có thể tùy chỉnh ngay lập tức bằng 2 nút trên thân chuột hoặc có thể tùy chỉnh bằng cách sử dụng phần mềm kèm theo. Tốc độ xử lý hình ảnh của Spawn 6400 hình/giây, gia tốc lớn nhất: 30G, tốc độ cao nhất: 60 inch/giây. Chuột chơi game mới này còn được tích hợp tính năng Anti-drift Control cho phép tùy chỉnh độ trượt của trỏ chuột, mang lại độ chính xác cao cho người dùng. Dù có các thông số khá ấn tượng nhưng khả năng làm việc trên các loại bề mặt không tốt bằng chuột laser.

Ngoài ra, Spawn còn tích hợp bộ nhớ trong Sentinel-X 32KB cho phép người dùng lưu trữ những thiết lập các phím tính năng cho từng thể loại trò chơi (Macro), và có thể dễ dàng kích hoạt các thiết lập cá nhân. Tuy nhiên, phím tính năng quá ít làm cho tiện ích này không thật sự mạnh mẽ.

Thử nghiệm Spawn trong các game hành động, Thế Giới Game nhận thấy chuột đáp ứng nhu cầu khá tốt. Chuột nhẹ và linh hoạt, các nút bấm có lực phản hồi tốt cùng độ chính xác cao, độ trễ thấp.

Ngoài việc chơi game, Spawn cũng hoàn toàn thích hợp cho nhu cầu "ăn chắc mặc bền" của các game thủ. Với tối thiểu 5 triệu lần nhấn được nhà sản xuất đảm bảo, Spawn sẽ đồng hành dài lâu với bạn, cho dù bạn là game thủ hay "click" nhất.

Ưu:
- Thiết kế đẹp, màu sắc hài hoà
- Gọn và nhẹ

Khuyết:
- Chỉ tuỳ chỉnh được 3 độ phân giải.
- Ít phím

Giá tham khảo: 1.023.000đ.

VÕ QUỐC

Liên hệ: **Alpha Computer**

HP G62-453TX: ĐỦ CHO GIẢI TRÍ

G62-453TX LÀ MỘT ĐẠI DIỆN CỦA DÒNG MTXT HP G SERIES TX TRANG BỊ BỘ XỬ LÝ ĐỒ HỌA RỜI, VỚI MỤC TIÊU ĐÁP ỨNG CÁC NHU CẦU VỀ ĐỒ HỌA VÀ GIẢI TRÍ THÔNG THƯỜNG.

G62-453TX được trang bị BXL Intel Core i5 480M (Arrandale, 2 x 2,66GHz), RAM 2GB DRR3 (1 thanh, 1066MHz), VGA 1GB ATI Mobility Radeon HD 6370 và ổ cứng 640GB (5400rpm), nặng 2,5kg. Màn hình rộng 15,6inch", áp dụng độ phân giải chuẩn là 1366x768. Phủ ngoài là lớp vỏ màu xám bạc chống trầy, chống in dấu vân tay. Hai bên hông máy có 3 cổng USB, 1 HDMI, 1 LAN, 1 VGA, 2 ngõ âm thanh và khe đọc thẻ nhớ 5 trong 1. G62-453TX không cài sẵn Windows nên thử nghiệm viên cài đặt hệ điều hành Windows 7 Ultimate 64-bit (bản dùng thử 30 ngày).

Do sức mạnh đồ họa của G62-453TX chỉ ở mức thông thường nên thử nghiệm viên không đặt ra chỉ tiêu quá cao cho máy. Ở trò chơi Lost Planet 2 với thiết lập chạy DirectX 11 ở độ phân giải 1360x768, kích hoạt Vertical Sync, kích hoạt Motion Blur, bật khử răng cưa Anti-Aliasing ở mức 2X, thiết lập các thuộc tính Shadow Detail/ Texture Detail/ Render Level/ DirectX 11 Feature ở mức Middle thì FPS trung bình là 9,5. Thử tắt Vertical Sync/ Motion Blur/, thiết lập các thuộc tính bên trên xuống Low (mức thấp nhất là None) thì FPS trung bình đo được là 21,4. Đây là mức chấp nhận được.

Chuyển sang trò chơi S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat. Ở mức thiết lập chất lượng đồ họa là Medium, chọn chế độ dựng hình Enhance full dynamic lighting (DX11), khử răng cưa 2X và chạy game ở độ phân giải 1366x768, kết quả cũng không khả quan khi FPS trung bình là 12. Nếu "thắt lưng buộc bụng" với mức thiết lập chất lượng đồ họa là Low, hạ chế độ dựng hình còn Full dynamic lighting (DX11), tắt khử răng cưa thì tương lai "tươi sáng" hơn với FPS trung bình đạt 34,7 (tốc độ chậm nhất là 27,7).

Áp dụng những công nghệ mới nên chất lượng hình ảnh ở những trò chơi có thể chơi được của G62-453TX so với chiếc máy tính để bàn cũ trang bị BXL Core 2 Duo, RAM 2GB và VGA 512MB NVIDIA 9600GT. Ở cùng mức thiết lập đồ họa, G62-453TX tỏ ra sắc nét, bóng bẩy hơn hẳn ở những trò chơi như Dragon Age 2, Crysis 2, trong khi đó độ chi tiết, tầm nhìn và tốc độ phản ứng ở một số trò chơi trực tuyến như Loong Online (3D), Cổ Long (2D, chạy 5 tài khoản) tỏ ra "một trời một vực".

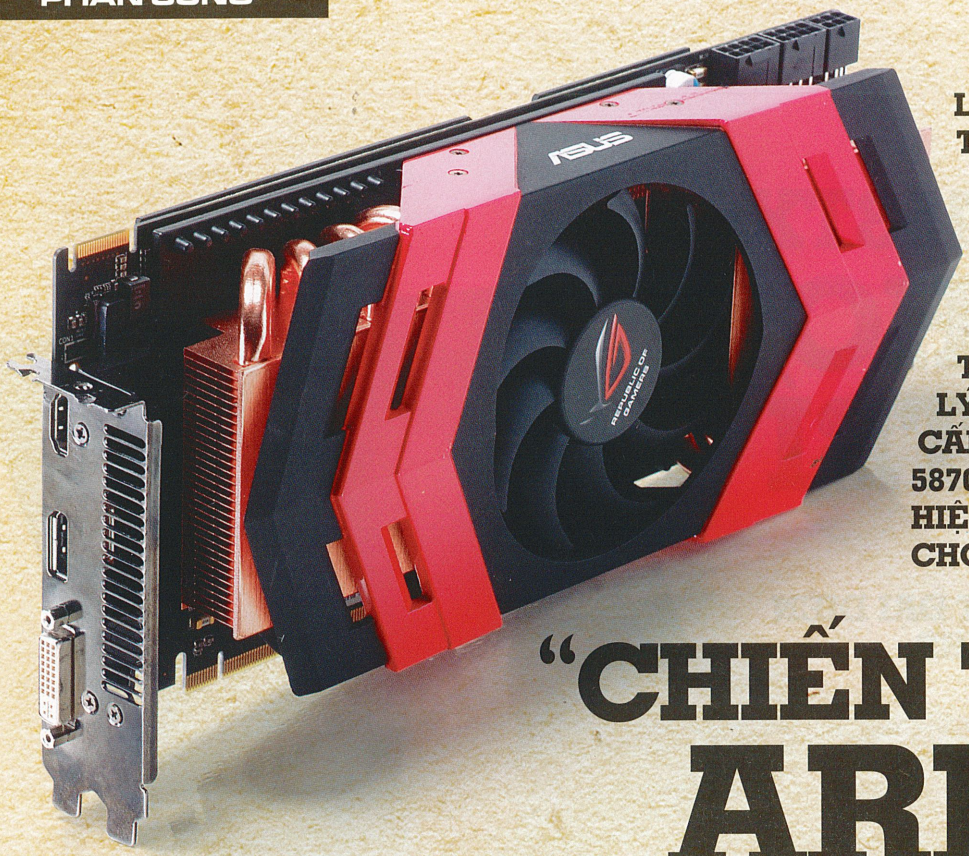
Lưu ý là bios mặc định của G62-453TX kích hoạt chế độ Action keys mode, tự kích hoạt nút fn tác động đến dãy phím F1-F12. Nếu khi chơi game mà dùng phím tắt trên dãy phím F1-F12, người dùng phải vô hiệu hóa chế độ này bằng cách vào bios, chọn System Configuration > Action keys mode > Disabled.

G62-453TX sử dụng pin 6 cell 47Whr Lithium-Ion. Ngắt nguồn điện lưới khi pin đã đầy và chơi game ở chế độ thông thường, máy dùng liên tục được khoảng 1 giờ 20 phút trước khi tự động chuyển sang chế độ ngủ đông khi pin còn khoảng 6%.

Giá tham khảo: 17.500.000đ.

HOÀNG KIM

Liên hệ: **Digiworld.** ĐT: (08) 3929 0058



LẤY CẢM HỨNG TỪ VỊ THẦN CHIẾN TRANH TRONG THẦN THOẠI CỔ HY LẠP, CARD ĐỒ HỌA ASUS ARES/2DIS/4GD5 (GỌI TẮT LÀ ARES) TRANG BỊ 2 NHÂN XỬ LÝ ĐỒ HỌA (GPU) CAO CẤP AMD RADEON HD 5870 NHẰM MANG LẠI HIỆU NĂNG CAO NHẤT CHO GAME THỦ.

"CHIẾN THẦN" ARES

"CHIẾN THẦN" LỘ DIỆN

Chiến thần Ares từng đoạt giải thưởng Thiết kế sáng tạo (Award for Innovations) tại Triển lãm Điện tử tiêu dùng CES 2011, Las Vegas, Mỹ. Ấn tượng đầu tiên khi tiếp xúc là kích thước to lớn, vẻ ngoài hầm hố, đầy lạnh lùng của chiếc hộp đựng card đồ họa. Khác với tất cả dòng card đồ họa khác, Ares được đặt trong chiếc va li có khóa nhằm bảo vệ tốt nhất, tránh sự va đập khi di chuyển. Ngoài tài liệu hướng dẫn và các phụ kiện đi kèm, "đồng hành" cùng card đồ họa còn có "chiến chuột" Asus GX800 trang bị cảm biến laser, độ phân giải tối đa 3.200dpi. Bạn đọc có thể tham khảo thông tin chi tiết về chuột này tại www.asus.com/product.aspx?P_ID=RysFcfZQrXLNkVb0.

Về bản chất thì Ares là card đồ họa "2 trong 1" với 2 nhân xử lý đồ họa cao cấp AMD Radeon HD 5870 nhằm tăng gấp đôi năng lực xử lý đồ họa. Do đó, card đồ họa này cần đến 3 đường cấp nguồn +12V gồm 2 PCIe 8 chân, 1 PCIe 6 chân với công suất tối đa là 350W; thấp hơn 1 chút so với 2 card đồ họa Radeon HD 5870 chạy ở chế độ CrossFire (376W). Theo khuyến cáo của Asus, ngoài việc đảm bảo công suất cần đáp ứng cho toàn hệ thống thì bộ nguồn phải có đường cấp nguồn +12V (riêng cho card đồ họa) đạt mức 40A. Kinh nghiệm thực tế với chiến thần Ares cho thấy, bạn đọc nên chọn dòng nguồn cao cấp sử dụng mạch VRM với 1 đường cấp nguồn +12V (single rail PSU), công suất 800W hoặc cao hơn nếu nghĩ đến chuyện ép xung.

Về kiểu dáng, Ares trông khá "ngầu" với bộ cánh tông đỏ, đen cách điệu hình mũi tên. Hệ thống tản nhiệt thiết kế theo lối không gian mở, sử dụng phương pháp tản nhiệt heatpipe với 8 ống dẫn nhiệt bằng đồng chất lượng cao cùng 1 quạt làm mát loại lớn (kích thước 100mm), tốc độ đạt 4.200rpm (vòng/phút). Kết quả thử nghiệm bên dưới cho thấy, hệ thống tản nhiệt hoạt động rất hiệu quả, tuy ồn ào hơn so với tản nhiệt card đồ họa Asus EAH6950/2DI2S/2GD5 (gọi tắt là EAH6950). Cụ thể với 2 phép thử gồm chạy không tải và 3DMark Vantage (1920x1440, 8xAA và 16xAF) trong môi trường 28 độ C, kết quả ghi nhận bằng tiện ích HWMonitor cho thấy ở chế độ không tải, nhiệt độ GPU của EAH6950 là 38 độ C và của Ares lần lượt là 38 và 47 độ C. Tuy nhiên với phép thử đồ họa 3DMark Vantage, kết quả có sự thay đổi lớn khi nhiệt độ 2 GPU của Ares lần lượt là 58 và 69 độ C trong khi EAH6950 là 80 độ C, cao hơn 11 độ C.

THÔNG SỐ KỸ THUẬT

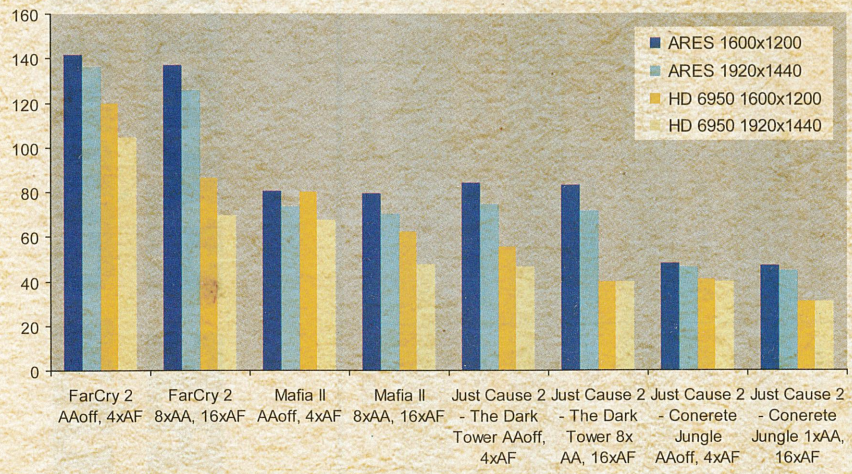
Theo lý thuyết thì việc gắn và sử dụng 1 card đồ họa (hiệu năng tương đương) sẽ đơn giản hơn nhiều so với 2 card thiết lập CrossFire (hoặc SLI). Hơn nữa, không gian bên trong thùng máy cũng thoáng hơn, không khí lưu chuyển dễ dàng hơn, khả năng tản nhiệt hiệu quả và giúp các thiết bị phần cứng mát mẻ hơn khi hoạt động. Tuy nhiên trên thực tế, vấn đề điện năng tiêu thụ và nhiệt lượng tỏa ra của những dòng card cao cấp luôn là bài toán khó giải; nhất là với những card đồ họa "2 trong 1" như Ares. Do đó, để tránh tình trạng quá tải và quá nhiệt thì giải pháp "cut down" (giảm xung nhịp GPU và băng thông bộ nhớ) thường được các NSX áp dụng. Tuy nhiên với Ares, Asus đã không không chọn giải pháp này. Theo đánh giá của 1 số diễn đàn có uy tín thì sức mạnh của Ares gần tương đương với 2 card đồ họa Radeon HD 5870 chạy ở chế độ CrossFire. Bảng thông số kỹ thuật bên dưới cho thấy Ares trang bị 2 nhân xử lý đồ họa (GPU) kiến trúc xử lý hợp nhất thế hệ 2 (Unified Processing Architecture TeraScale 2) với 3.200 đơn vị xử lý dòng (Stream Processing Unit), 160 đơn vị xử lý vân (Texture Unit). Mỗi GPU chạy ở xung nhịp 850MHz, khả năng tính toán

đạt 5,44 TeraFLOP (nghìn tỷ phép tính dấu chấm động/giây). Bộ nhớ GDDR5 với dung lượng thuộc hàng "khủng" (4GB GDDR5), xung nhịp đạt 1.200MHz, băng thông 153,6GB/s và giao tiếp bộ nhớ là 256 bit. So với Asus EAH6950 thì Ares mạnh hơn về nhân xử lý đồ họa và thấp hơn về xung nhịp, băng thông bộ nhớ. Cả hai cùng hỗ trợ thư viện đồ họa DirectX 11 tuy nhiên Ares chỉ hỗ trợ OpenGL phiên bản 3.2 trong khi EAH6950 hỗ trợ phiên bản 4.1.

Bên cạnh đó chiến thần Ares còn được thừa hưởng một số công nghệ đặc trưng mà AMD trang bị cho nhân đồ họa Radeon HD 5870 như công nghệ ghép nối đa màn hình ATI Eyefinity với khả năng "gộp" 3 màn hình thành 1 để hiển thị những hình ảnh có độ phân giải lớn khi chơi game, trình chiếu phim ảnh hoặc hỗ trợ hiển thị nhiều ứng dụng khác nhau trên mỗi màn hình. Công nghệ tăng tốc xử lý dòng ATI Stream Acceleration nâng cao năng lực xử lý và cải thiện chất lượng hình ảnh 3D, video. ATI Avivo HD Video & Display tích hợp bộ giải mã video, audio chuẩn HD DVD lẫn Blu-ray cùng khả năng cân chỉnh tự động màu sắc, độ sáng, độ tương phản nhằm mang đến người dùng những hình ảnh "nét" nhất. Công nghệ quản lý điện năng ATI PowerPlay nhằm tiết giảm điện năng tiêu thụ ở trạng thái không tải.

HIỆU NĂNG

Để đánh giá sức mạnh của chiến thần Ares, chúng tôi sử dụng cấu hình thử nghiệm được xây dựng trên nền tảng BMC chipset P67, HĐH Windows 7 Ultimate 64 bit SP1 và sử dụng trình điều khiển (driver) đi kèm tương ứng với mỗi card. Các phép thử bao gồm 3DMark Vantage (DirectX 10), Unigine Heaven Benchmark v2.0 (DirectX 11) cùng 1 số game như FarCry 2 (DirectX 10), Mafia II và Just Cause 2 (DirectX 11); trong đó Just Cause 2 lần lượt được thử nghiệm ở 2 phân cảnh là The Dard Tower và Concrete Jungle.



Cấu hình thử nghiệm. BMC Gigabyte GA-P67A-UD7 (chipset Intel P67, socket 1155LGA). BXL Intel Core i7-2600K (3.4GHz, system bus 5GT/s, 8MB smart cache, socket 1155LGA). Kingston HyperX DDR3 KHX1600C7D3K3/6GX. Ổ cứng SATA2 2x160GB (RAID 0). PSU Cooler Master RS-C50-EMBA-2D (1250W). HĐH Windows 7 Ultimate 64 bit.

BẢNG SO SÁNH THÔNG SỐ KỸ THUẬT

	Asus EAH6950/2DI2S/2GD5	Asus ARES	ATI Radeon HD 5870 CrossFire
Bộ xử lý đồ họa (GPU)	AMD Radeon HD 6950	AMD Radeon HD 5870x2	AMD Radeon HD 5870x2
Xung nhịp GPU (Graphic Clock)	810 MHz	850 MHz	850 MHz
Tốc độ tính toán	2,25 TeraFLOP	5,44 TeraFLOP	5,44 TeraFLOP
Bộ nhớ (Memory)	2GB GDDR5	4GB GDDR5	2x2GB GDDR5
Xung nhịp bộ nhớ (Memory Clock)	1250 MHz	1200 MHz	1200 MHz
Băng thông bộ nhớ (Memory Bandwidth)	160 GB/s	153,6 GB/s	153,6 GB/s
Giao tiếp bộ nhớ (Memory Bus)	256 bit	256 bit	256 bit
Đơn vị xử lý dòng (Stream Processing Unit)	1408	3200 (1600x2)	3200 (1600x2)
Đơn vị xử lý vân bề mặt (Texture Unit)	88	160 (80x2)	160 (80x2)
Đơn vị ROP (Color ROP Unit)	32	64 (32x2)	64 (32x2)
Microsoft DirectX	11	11	11
OpenGL	4.1	3.2	3.2
CrossFireX	Dual/triple/quad	Dual/triple/quad	Dual/triple/quad
Giao tiếp (Bus Interface)	PCI Express 2.1 x16	PCI Express 2.1 x16	PCI Express 2.1 x16
Độ phân giải DVI tối đa	2560x1600	2560x1600	2560x1600
Độ phân giải VGA tối đa	2048x1536	2048x1536	2048x1536

Kết quả thử nghiệm cho thấy Ares nhẹ nhàng lướt qua các phép thử với những điểm số đáng nể. Cụ thể ở độ phân giải 1600x1200, thiết lập đồ họa 4xAF, Ares đạt 20.857 điểm 3DMark Vantage. Trong phép thử đồ họa Unigine Heaven, Ares cũng mạnh mẽ không kém với 1.737 điểm và đạt 69fps (khung hình/giây), cao hơn khoảng 2,3 lần so với mốc chuẩn 30fps. Kết quả cũng tương tự khi Ares đối đầu các game "khủng" ở độ phân giải này, trong đó tốc độ khung hình thấp nhất là phân cảnh Concrete Jungle game Just Cause 2 với 48,3fps và cao nhất là 141,65fps trong FarCry 2. Với sức mạnh của dòng sản phẩm ROG (Republic Of Gamers), chiến thần Ares cũng chẳng hề "ngại ngùng" khi các phép thử được đẩy lên giới hạn cao hơn ở độ phân giải 1920x1440, thiết lập đồ họa 8AA, 16AF, chẳng hạn Unigine Heaven có tốc độ khung hình thấp nhất là 41,1fps; giảm khoảng 40% nhưng vẫn cao hơn mốc chuẩn 30fps đến 37%. Đặc biệt, sức mạnh của đồ họa đa nhân còn được thể hiện qua tỷ lệ khung hình suy giảm của các game thử nghiệm khá thấp, chẳng hạn phân cảnh The Dark Tower của Just Cause 2 đạt 71,55fps (giảm khoảng 15,2%), phân cảnh Conerete Jungle đạt 45,09fps (giảm 6,7%), Mafia II đạt 70,8fps (giảm 11,9%) và FarCry 2 đạt 125,78fps (giảm 11,2%).

KẾT LUẬN

"Sinh ra cho game thủ", card đồ họa Ares đã chứng tỏ sức mạnh của 1 card đồ họa đa nhân, có thể chinh phục tất cả game hiện nay với mức thiết lập đồ họa cao nhất. Là lựa chọn thích hợp cho game thủ trong việc xây dựng 1 hệ thống chuyên game cao cấp. Tuy nhiên có 2 "trở ngại" lớn mà game thủ phải vượt qua là card đồ họa này có giá 31.335.000 đồng (bảo hành 3 năm) và số lượng được sản xuất rất hạn chế, chỉ có 1.000 phiên bản trên toàn thế giới.

TRUNG DOÃN

Liên hệ: **Asus Việt Nam**

CARD ĐỒ HỌA	GPU	Xung nhân	Bộ nhớ/Bus bộ nhớ	Xung nhớ	Giao tiếp	Đồ họa kép	DirectX/ OpenGL	Ngõ xuất hình	Độ phân giải tối đa	Bộ nguồn hệ thống tối thiểu	Giá tham khảo (đồng)
ASUS ENGTX560 Ti DCII TOP/2DI/1GD5	GeForce GTX 560 Ti	900MHz	1GB GDDR5/256bit	4200MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2 DVI, 1 HDMI	2560x1600	500W	5,936,000
ASUS EAH6970 DCII/2DI4S/2GD5	AMD Radeon HD 6970	890MHz	2GB GDDR5/256bit	5500MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/4.1	2 DVI, 4 DisplayPort	2560x1600	550W	8,988,000
ASUS EAH6950 DCII/2DI4S/2GD5	AMD Radeon HD 6950	810MHz	2GB GDDR5/256bit	5000MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/4.1	2 DVI, 4 DisplayPort	2560x1600	500W	7,368,000
ASUS ENGTX460 DirectCU TOP/2DI/1GD5	GeForce GTX 460	775MHz	1GB GDDR5/256bit	4000MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.0	2 DVI, 1 HDMI	2560x1600	450W	5,473,000
ASUS EAH5770 CUCore/2DI/1GD5	ATI Radeon HD 5770	850MHz	1GB GDDR5/128bit	4800MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/3.2	1 VGA, 1 DVI, 1 HDMI	2560x1600	450W	3.579.000
GIGABYTEGV-N570OC-13I	GeForce GTX 570	780MHz	1280MB GDDR5/384bit	3800MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2 DVI, 1 HDMI, 2 mini DisplayPort	2560x1600	600W	10,290,000
GIGABYTE GV-N560SO-1GI-950	GeForce GTX 560 Ti	1000MHz	1GB GDDR5/256bit	4580MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2 DVI, 1 miniHDMI	2560x1600	500W	7,567,000
GIGABYTE GV-R697D5-2GD-B	AMD Radeon HD 6970	880MHz	2GB GDDR5/256bit	5500MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/4.1	2 DVI, 4 Displayport	2560x1600	550W	8,505,000
GIGABYTE GV-N4600C-1GI	GeForce GTX 460	715MHz	1GB GDDR5/256bit	3600MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.0	2 DVI, 1 miniHDMI	2560x1600	450W	5,241,000
GIGABYTE GV-R577SO-1GD	ATI Radeon HD 5770	900MHz	1GB GDDR5/128bit	4800MHz	PCI Express 2.0 16x	CrossFireX	11/3.2	2 DVI, 1 HDMI, 1 DisplayPort	2560x1600	450W	3,978,000
MSI N480GTX-M2D15	GeForce GTX 480	700MHz	1536MB GDDR5/384bit	3696MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/3.2	2 DVI, 1 miniHDMI	2560x1600	600W	9,900,000
MSI N470GTX-M2D12	GeForce GTX 470	607MHz	1280MB GDDR5/320bit	3348MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/3.2	2 DVI, 1 miniHDMI	2560x1600	550W	6,800,000
MSI N460GTX Hawk	GeForce GTX 460	780MHz	1GB GDDR5/256bit	3600MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.0	2 DVI, 1 miniHDMI	2560x1600	450W	5,270,000
MSI R6870 Twin Frozr II/OC	AMD Radeon HD 6870	920MHz	1GB GDDR5/256bit	4200MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/4.1	2 DVI, 1 HDMI, 2 mini DisplayPort	2560x1600	500W	6,800,000
MSI R5770 Hawk	ATI Radeon HD 5770	875MHz	1GB GDDR5/128bit	4800MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/3.2	1 DVI, 1 HDMI, 1 DisplayPort	2560x1600	450W	4,100,000

HARDCORE HARDWARE:
DANH SÁCH "PHẦN CỨNG HẠNG NẶNG"

Kể từ kỳ tạp chí này, Thế Giới Game cập nhật danh sách "Hardcore Hardware – Phần cứng hạng nặng" bao gồm các linh kiện thiết bị có khả năng hỗ trợ game tốt, khởi đầu với các bảng về bo mạch chủ, card đồ hoạ và máy tính xách tay (MTXT).

Trong các danh sách này sẽ có không ít các sản phẩm không được các hãng xếp vào phân loại sản phẩm "dành cho game thủ". Các sản phẩm này thường sẽ được thử nghiệm và đánh giá chi tiết trên tạp chí Thế Giới Vi Tính (phát hành ngày 15 hàng tháng).

Còn mục "Phần Cứng" của Thế Giới Game sẽ đánh giá và giới thiệu các sản phẩm được phân loại "dành cho game". đến từ các hãng. Tạp chí luôn lắng nghe mọi phản hồi và góp ý từ bạn đọc.

MÁY TÍNH XÁCH TAY

	Bộ xử lý	Bộ nhớ	Card đồ họa	Màn hình	Độ phân giải chuẩn	Ổ cứng	CD/DVD	Hệ điều hành (theo máy)	Trọng lượng	Giá tham khảo (đồng)
ASUS NX90JQ	Intel Core i7-7400M 1,73Ghz	DDR3/8GB	1GB NVIDIA GeForce GT 335M	18,4 inch	1920 x 1080	1TB	Blu-Ray Combo	Windows 7 Home Premium 64-bit	4,4kg	47,272,000
TOSHIBA QOSMIO X500	Intel Core i7-7200QM 1.60Ghz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GTS 250M	18,4 inch	1680 x 945	2 x 320GB	DVD-RW, Blu-ray	Windows 7 Home Premium 64-bit	4,58kg	37,090,000
TOSHIBA SAT-A665-1005X	Intel Core i7-7400M 1.73GHz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GT 330M	16 inch	1366 x 768	500GB	DVD SuperMulti, DL	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,9kg	25,450,000
DELL ALIENWARE M11XR2	Intel Core i5-620UM 1.06GHz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GT 335M	11,6 inch	1366 x 768	160GB	DVR-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	1,29kg	33,051,000
DELL XPS-L401X CI5-480M	Intel Core i5-480M 2.66Ghz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GT 420M	14 inch	1366 x 768	640GB	DVD-RW, DL	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,43kg	22,720,000
DELL XPS L501X	Intel Core i7-7400M 1,73GHz	DDR3/6GB	2GB NVIDIA GeForce GT 435M	15,6 inch	1366 x 768	640GB	DVR-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,78kg	27,136,000
SONY VAIO VPC-Z134GX/B	Intel Core i5-460M 2.4GHz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GT 330M	13,1 inch	1600 x 900	128GB (SSD)	DVD-RW, DL	Windows 7 Professional 64-bit	1,38kg	37,100,000
MSI GT660	Intel Core i7-7400M 1,73GHz	DDR3/6GB	1GB NVIDIA GeForce GTX 285M	16 inch	1366 x 768	1TB	DVD-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	3,5kg	32,340,000
PAVILION DV7T-4000	Intel Core i7-7200M 1.6GHz	DDR3/6GB	1GB ATI Mobility Radeon HD 5650	17,3 inch	1600 x 900	750GB	DVD-RW, DL	Windows 7 Home Premium 64-bit	3,5kg	27,539,000
HP ENVY 15	Intel Core i7-7200M 1.6GHz	DDR3/4GB	1GB ATI Mobility Radeon HD 5830	15,6 inch	1366 x 768	500GB	DVR-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,34kg	29,659,000

HARDCORE HARDWARE: DANH SÁCH "PHẦN CỨNG HẠNG NẶNG"

BO MẠCH CHỦ	Chipset	Hỗ trợ bộ xử lý	Bộ nhớ	Đồ họa	Âm thanh	Ổ cứng	PCIe	USB	Đồ họa kép	Giá tham khảo (đồng)
ASUS P7H55-M/USB3	Intel H55 Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1156	4 khe DDR3, tối đa 16GB	Tích hợp	Realtek ALC887 8-Channel HD	2 SATA 6Gb/s, 6 SATA 3Gb/s	1 PCIe 2.0 x16, 2 PCIe 2.0 x1	2 USB 3.0, 10 USB 2.0/1.1	Không	3,066,000
ASUS P7P55D-E LX	Intel P55 Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1156	4 khe DDR3, tối đa 16GB	Không	VIA VT1708S 8-Channel HD	2 SATA 6Gb/s, 6 SATA 3Gb/s	1 PCIe 2.0 x16, 4 PCIe 2.0 x1	2 USB 3.0, 12 USB 2.0/1.1	Không	3,339,000
ASUS P8P67 PRO	Intel P67 Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1156	4 khe DDR3, tối đa 32GB	Không	Realtek ALC892 8-Channel HD	2 SATA 6Gb/s, 4 SATA 3Gb/s	2 PCIe 2.0 x16, 2 PCIe 2.0 x1	4 USB 3.0, 12 USB 2.0/1.1	SLI, Crossfire X	3,990,000
GIGABYTE GA-X58-USB3	Intel X58 Express	Core i7/Pentium, socket 1366	6 khe DDR3, tối đa 24GB	Không	Realtek ALC892 7-Channel HD	6 SATA 3Gb/s	2 PCIe 2.0 x16, 3 PCIe 2.0 x1	2 USB 3.0, 12 USB 2.0	SLI, Crossfire X	5,250,000
Intel BOXDH57DD	Intel H57 Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1156	4 khe DDR3, tối đa 16GB	Tích hợp	Realtek ALC887 10-Channel HD	6 SATA 3Gb/s	1 PCIe 2.0 x16, 2 PCIe 2.0 x1	4 USB 3.0, 10 USB 2.0	Không	2,576,850
Intel BLKDH67CLB3	Intel H67 Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1155	4 khe DDR3, tối đa 16GB	Tích hợp	Realtek ALC887 10-Channel HD	2 SATA 6Gb/s, 2 SATA 3Gb/s	1 PCIe 2.0 x16, 2 PCIe 2.0 x1	2 USB 3.0, 14 USB 2.0	Không	2,409,250
MSI P67A-GD65 (B3)	Intel P67 Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1155	4 khe DDR3, tối đa 32GB	Không	Realtek ALC892 8-Channel HD	4 SATA 6Gb/s, 4 SATA 3Gb/s	2 PCIe 2.0 x16, 1 PCIgen x16	2 USB 3.0, 8 USB 2.0	SLI, Crossfire X	4,954,000
MSI P67A-GD55 (B3)	Intel P67 Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1155	4 khe DDR3, tối đa 32GB	Không	Realtek ALC892 8-Channel HD	2 SATA 6Gb/s, 4 SATA 3Gb/s	2 PCIe 2.0 x16, 1 PCIgen x16	2 USB 3.0, 8 USB 2.0	SLI, Crossfire X	4,158,000
Biostar TH67A+	Intel H67 Express	Core i7/i5/i3/Pentium, socket 1155	4 khe DDR3, tối đa 16GB	Không	Realtek ALC892 6-Channel HD	2 SATA 6Gb/s, 4 SATA 3Gb/s	2 PCIe 2.0 x16, PCIe 2.0 x1	2 USB 3.0, 5 USB 2.0	Crossfire X	3,965,000

HỘP THƯ

HỎI & ĐÁP

? Xin so sánh giúp mình 2 card đồ họa NVIDIA 9600GT với Geforce GTX 460, và tư vấn về giá cả. (godpro442 – Cộng đồng TGVT)

Cả 2 card đồ họa NVIDIA 9600GT với Geforce GTX 460 đều thuộc dòng sản phẩm trung cấp, tuy nhiên Geforce GTX 460 là thế hệ sau (cách 2 đời) nên có công nghệ mới và sức mạnh trội hơn rất nhiều so với NVIDIA 9600GT. Với nhu cầu chơi game hoặc xử lý đồ họa 3D thông thường, bạn nên chọn Geforce GTX 460 với mức giá khởi điểm khoảng 4,6 triệu đồng.

? Theo thông tin em đọc được thì trò chơi Rainbow Six: Vegas 2 có hỗ trợ card đồ họa ATI Radeon X1000 Series nên cho em hỏi là ATI Radeon X1050 có thể chơi được game này không? (thedark99 – Cộng đồng TGVT)

Theo thông tin từ nhà phát hành Ubisoft (http://ubisoft-en.custhelp.com/app/answers/detail/a_id/12298/~/minimum-requirements-for-rainbow-six%3A-vegas-2), 4 loại sản phẩm thuộc dòng ATI Radeon X1000 Series được Rainbow Six: Vegas 2 hỗ trợ lần lượt là Radeon X1600, Radeon X1800, Radeon X1900 và Radeon X1950. Theo đó, ATI Radeon X1050 không được game hỗ trợ, khiến bạn có thể không vào game được, hoặc vẫn có thể chơi được game ở mức độ nào đó nhưng không thoải mái.

? Em chơi Dragon Age 2 nhưng không làm xong được nhiệm vụ Forbidden Knowledge. Có thể chỉ cho em không? (hadung – Cộng đồng TGVT)

Để hoàn thành nhiệm vụ nói trên, bạn phải tìm và phá hủy 5 quyển sách Evil Tome ở 5 khu vực khác nhau (có thể làm không theo thứ tự). Khi đến các khu vực, bạn nên bật bản đồ khu vực đó lên xem trước để dò vị trí (có thể sẽ hiện trực tiếp vị trí trên bản đồ). Hai khu vực có thể tìm ngay là ở The Chantry và Viscount's Keep. Sau đó bạn có thể đến Bone Pit, vào hang Rotting Cave nằm phía đông bản đồ; đến Sundermount, lối vào Recently Opened Passage (hang Abandoned Thaig), quyển Evil Tome gần cửa hàng của Nexus Golem (hang này mở ở 1 nhiệm vụ); và khu vực thứ 5 là Dank Cave ở bản đồ The Wounded Coast. Sau khi phá hủy hết 5 quyển Evil Tome, game sẽ chỉ bạn đến Darktown tìm Fell Grimoire, nhìn trên bản đồ Darktown sẽ đến vị trí Evil Pit. Đánh thắng tên Xebenkeck ở trong The Forgotten Lair để kết thúc nhiệm vụ Forbidden Knowledge.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

TÂM SỰ CÙNG "NGƯỜI BẠN LỚN"

Hè đến... Mùa hè thời nay không còn đâu "chín mươi ngày nhảy nhót...", mà thay vào đó là chín mươi hoặc hơn thế nữa những nỗi niềm. Người lớn có nỗi niềm của người lớn... Con cái cũng có nỗi niềm của con cái... Những nỗi niềm muốn gửi đến người lớn, đến cha mẹ mình để mong được thấu hiểu, được thông cảm, được lắng nghe, được tôn trọng, được hướng dẫn để trưởng thành.

"Chúng con ao ước được cha mẹ lắng nghe. Đừng vội la mắng. Cha mẹ sẽ chẳng thể biết chuyện gì đang xảy ra với chúng con, trong mỗi chúng con, nếu cha mẹ không bớt nóng giận, lắng nghe chúng con. Chúng con muốn được cha mẹ nói chuyện nhẹ nhàng, đừng lên án, đánh giá chúng con một cách gay gắt. Chúng con có cách nhìn của mình đối với một số việc, chúng con cũng có những kết luận riêng. Vì chưa có kinh nghiệm, vì vội khẳng định mình, vì chưa lường hết được khả năng của mình, chúng con có thể phạm lỗi, chúng con có thể làm cha mẹ thất vọng vì điều này, chuyện khác. Nhưng xin đừng la mắng. Ngay khi sự việc xảy ra chúng con đã biết mình sai, chúng con biết mình có lỗi. Chúng con thật sự không mong muốn thấy vẻ mặt cáu giận và sợ phải nghe những lời chì chiết "Thấy chưa? Trắng mắt ra chưa, nói không chịu nghe! ...". Nếu chúng con biết chắc là sẽ bị la mắng thì chúng con sẽ chẳng "khai báo" thật thà, cũng sẽ trốn tránh, sẽ tìm cách không đối diện với cha mẹ. Nếu cha mẹ nén giận để nghe chúng con, nghiêm túc xem xét mọi việc, bằng sự từng trải của mình phân tích cho chúng con điều gì nên, điều gì không, cái gì là giá trị không thể thay đổi, cái gì chỉ là phù phiếm nhất thời thì chắc chắn chúng con sẽ vô cùng biết ơn mà không che dấu điều gì. Bởi vì chúng con cần biết bao những chỉ dẫn của cha mẹ. Ai, ngoài cha mẹ, có thể chỉ dẫn cho chúng con với sự tận tâm, với tình yêu thương, với sự che chở?"

"Xin đừng vì bực mình mà ngó lơ, không thèm ngó ngàng đến chúng con. Hãy lắng nghe cha mẹ mới biết thực sự chúng con đang nhầm lẫn ở đâu. Cho chúng con một cơ hội tận dụng kinh nghiệm sống của cha mẹ. Hãy nghiêm khắc nhưng đừng lạnh lùng. Đôi lúc chúng con phản ứng với những quy định, muốn phá vỡ một vài giới hạn mà không lường trước được hậu quả. Hãy cho chúng con biết giới hạn và trách nhiệm của mình".

"Chúng con muốn được trò chuyện với cha mẹ mỗi ngày. (Trò chuyện thật sự cha mẹ nhé, chứ không phải cha với tờ báo trên tay, và mẹ vừa xem tivi vừa "Hả, sao? Lại chuyện gì?",...). Có bao nhiêu điều muốn kể, muốn nghe, muốn hỏi ngoài những câu ngày nào cũng có như "Hôm nay ở trường thế nào? Môn này mấy điểm? Môn kia mấy điểm? Tại sao lại có mỗi thế? Làm bài chưa? Học đến đâu rồi?". Chúng con muốn kể về một bộ phim, về một người bạn, chúng con muốn "phát biểu quan điểm" về một chuyện mới xảy ra sau giờ học, chúng con muốn trao đổi về một ứng xử của thầy cô hôm nay, chúng con muốn thể hiện sự ngưỡng mộ của mình về một tấm gương được nêu trên báo ngày. Chúng con đã học cả ngày ở trường, chúng con muốn khám phá cuộc sống bên ngoài nhà trường, chúng con cần những kỹ năng xã hội mà ở trường chúng con không có cơ hội thực hành. Chính những buổi trò chuyện hằng ngày này cho chúng con niềm tin rằng chúng con được quan tâm, cho chúng con cảm nhận tình yêu thương của cha mẹ, học được những giá trị của gia đình, giúp chúng con sức mạnh đối mặt với những cám dỗ bên ngoài. Chúng con muốn cha mẹ lắng nghe để học được cách lắng nghe cha mẹ".

"Xin đừng áp đặt, đừng sắp xếp từng bước đi của chúng con. Chúng con đang học làm chủ bản thân. Chúng con muốn được tự sắp xếp kế hoạch của mình nhưng chúng con cần cha mẹ giúp chúng con cách làm việc đó, giúp chúng con có được kỹ năng quyết định một cách phù hợp với bản chất, với năng lực của mình và phù hợp với xu thế xã hội. Xin đừng bắt chúng con phải giống cha mẹ. Chắc sẽ không còn thú vị nếu con giống hệt như cha mẹ. Với sở thích khác, thiên hướng khác, con tưởng rằng chúng ta sẽ có nhiều trải nghiệm mới để chia sẻ với nhau, cha mẹ được sống thêm một cuộc sống khác cuộc sống cha mẹ đã trải quá, đó chẳng phải là điều tuyệt vời của "nghề làm cha mẹ" sao ạ?"

"Hãy cho chúng con cơ hội lựa chọn. Có thể cha mẹ chưa yên lòng với lựa chọn của chúng con nhưng thực tế có những người học vật lý hạt nhân để rồi trở thành doanh nhân giỏi, có người học kỹ sư chế tạo máy để rồi là chủ ngân hàng, ... Trong thời đại mà cơ hội học luôn mở ra ở mọi thời điểm thì việc biến bất cứ sự lựa chọn và kết quả học tập nào thành nghề nghiệp cũng sẽ mang lại sự thỏa mãn cho chúng con.

"Cho chúng con một chút riêng tư. Có những điều chúng con còn chưa hiểu rõ, còn băn khoăn, chúng con chưa muốn công khai, vậy hãy để cho những suy nghĩ đó chín chắn hơn, hãy để chúng con có thời gian diễn đạt nó rành mạch hơn, đừng vội đọc những trang viết vội vàng, bộc phát của chúng con. Nếu bị lộ bí mật, chắn chắn chúng con tìm cách giấu kỹ hơn, và... và... chúng con sẽ cảm thấy tổn thương rất nhiều, sẽ không muốn nói chuyện nữa. Chúng con chắc rằng, vào tuổi chúng con, cha mẹ cũng từng có nhiều trò "nghịch dại" sau lưng ông bà, có những thầm kín không muốn ai bắt gặp. Cha mẹ hãy nhớ lại và công nhận đó là điều bình thường. Khi biết chắc là cha mẹ coi những việc đó là bình thường, khi chúng con không lo sợ bị cha mẹ phản ứng dữ dội, không lo sợ cha mẹ la mắng thì chúng con mới có thể chia sẻ với cha mẹ, có thể nói chuyện, hỏi ý kiến cha mẹ và điều đó giúp chúng con có những lựa chọn tốt hơn cho quyết định của mình".

"Những điều chúng con quan tâm có thể rất khác với sở thích, hứng thú của cha mẹ. Dù sao thì thời của cha mẹ và thời của chúng con cũng có ít nhiều khác biệt. Con biết thời của cha mẹ chưa có hip-hop, chưa có game, ... những thứ mà cha mẹ cho là nhảm nhí, nhưng chúng con thấy hứng thú tìm hiểu, khám phá và thỏa mãn chí phiêu lưu với chúng. Khi cha mẹ chỉ trích những mối quan tâm của chúng con, chúng con có cảm giác chúng con bị chỉ trích, chúng con cảm thấy tự ái, cảm thấy bị tổn thương, thậm chí cảm thấy cha mẹ làm vậy là vì không thích chúng con. Chúng con đang lớn lên, đang muốn khẳng định mình, muốn khác biệt, muốn nổi bật, thậm chí muốn nổi loạn, muốn "ra vẻ ta đây", ra vẻ không cần ai phải chỉ dẫn, nhưng thật sự trong thâm tâm, chúng con muốn được cha mẹ đồng ý, khuyến khích, muốn có được thiện chí của cha mẹ. Cha mẹ có thể thấy chúng con khó hiểu, "ngùng ngoằng", vô lý. Cha mẹ hiểu cho, chính chúng con cũng thấy bối rối, nửa muốn chứng tỏ mình, muốn thoát khỏi cha mẹ thật nhanh, nửa lại muốn được che chở vì sợ hãi trước thử thách muôn màu muôn vẻ của cuộc sống. Chúng con muốn được cha mẹ quan tâm đến những điều mà chúng con thấy thích thú. Điều đó mang lại cho chúng con cảm giác an tâm vì có người đồng hành, vì có người ngăn chúng con lại nếu chúng con quá đà. Chúng con không đòi hỏi cha mẹ phải tham gia với chúng con, (cha mẹ đương nhiên là không thể nhảy hip-hop hay là đắm đuối với loại nhạc mà chúng con là fan ruột rồi, cũng chẳng thể "chít chát" xì tin như chúng con, hay "chơi" những kiểu quần áo màu mè kiểu chúng con được), nhưng xin đừng xem thường, đừng chỉ trích và đánh đồng chúng với con người chúng con. Có thể biết về những điều chúng con quan tâm không phải là việc dễ dàng đối với cha mẹ như khi chúng con còn bé. Nhưng điều đó vô cùng quan trọng với chúng con vì đó là cầu nối, là chất keo gắn bó chúng con với cha mẹ, là chất xúc tác giúp chúng con có thể cởi mở với cha mẹ".

Chúng con ước ao có cha mẹ là những người bạn lớn trên mỗi bước đường trưởng thành của mình.

NGUYỄN THỊ THANH THỦY
Thạc sĩ Giáo dục Học

KHỞI ĐẦU SÔI ĐỘNG

ASUS ROG Championship là giải đấu Thể thao điện tử trực tuyến lớn nhất Việt Nam từ trước đến nay do ASUS Việt Nam phối hợp cùng Garena Việt Nam tổ chức_Chính thức khởi tranh từ trung tuần tháng ba, giải đấu đã thực sự thu hút sự quan tâm của cộng đồng game thủ_

Nguyễn Đức Thành – quản lý của đội WaG cho biết: "Đến với giải đấu lần này, các đội đều có mong muốn giành vị trí cao nhất và đội của chúng tôi cũng không phải ngoại lệ."

Tuy rằng con số đăng ký là rất lớn nhưng mỗi tuần, sẽ chỉ có 32 cái tên may mắn nhất được lựa chọn thi đấu. Trong vòng đấu tuần, các team sẽ thi đấu thể thức loại trực tiếp và chọn ra bốn gương mặt ưu tú nhất để bước tiếp vào vòng chung kết tháng.

Vòng đấu loại tuần thứ nhất: Lão tướng bại trận

Ở tuần thi đấu đầu tiên, 279 đội đã tham gia ghi danh đăng ký thi đấu. Trong số những gương mặt được lựa chọn không thể bỏ qua những cái tên như StarsBoba, Game4V… đến từ TP Hồ Chí Minh, hay Full Louis, WAE… đến từ Hà Nội. Tất cả đã làm nên những trận đấu kịch tính, quyết liệt và hấp dẫn.

Tâm điểm của vòng đấu này là trận đối đầu giữa hai "ông lớn": StarsBoba (SB) vs Game4V (G4V). Nếu như ai quan tâm đến cộng đồng DotA Việt sẽ không còn xa lạ với hai cái tên này. Cả hai đều có những thành tích thi đấu ấn tượng và đều có những game thủ tài năng, đặc biệt là sự xuất sắc của bí danh hai vị thuyền trưởng tài ba: SB|SoSoon và G4V|Hoalua.

Bắt đầu thành lập từ năm 2007, SB luôn khẳng định vị thế anh cả của mình trong làng DotA Việt. Không chỉ gặt hái được những thành công tại đấu trường trong nước, cái tên StarsBoba còn được bạn bè thế giới biết đến với những danh hiệu và thứ hạng cao tại các giải đấu quốc tế như Asian World Cyber Games (ACG) và SMM DotA Tournament trong những năm vừa qua. Im hơi lặng tiếng trong khoảng thời gian gần đây, một phần do thiếu vắng những giải đấu lớn trong cộng đồng DotA TP.HCM, một phần cũng vì những lý do cá nhân, trong lần "tái xuất" này, SB tham vọng sẽ đánh dấu sự trở lại của mình và đặt ra mục tiêu cao nhất hướng đến ngôi vị vô địch.

Nếu xét về mặt bằng lực lượng, trong tuần đấu thứ nhất này có lẽ chỉ có G4V mới đủ tầm và sức để cản đường SB. Tuy mới chỉ được thành lập cách đây một năm rưỡi, kinh nghiệm thi đấu và bảng vàng thành tích đều không thể đem so sánh đối thủ nhưng các chàng trai G4V.DotA vẫn chiếm được cảm tình của khán giả bởi sự phối hợp nhuần nhuyễn giữa các thành viên. Trận đấu này có thể coi là trận chung kết sớm bởi tính chất quyết định của nó. Đội thắng cuộc sẽ có cơ hội để thâu tóm danh hiệu và giành quyền đi tiếp vào những vòng đấu tiếp sau.

Đúng như mong đợi của nhiều người, trận đấu đã diễn ra vô cùng ác liệt với chất lượng chuyên môn cao. Ngay ở những phút đầu trận đấu, G4V đã táo bạo sử dụng chiến thuật ăn Roshan từ cấp độ 1. Nhờ vậy, các hero của họ đã có một khởi đầu khá thuận lợi. Trong khi đó, StarsBoba chọn cho mình lối chơi turtle an toàn (chơi phòng thủ và hỗ trợ cho những hero chính để có được những item cần thiết) với hero chính Spectre nằm trong tay của đội trưởng SoSoon. Đoán được ý đồ đối phương, Hoalua và các đồng đội đã chủ động tấn công, liên tục gank (các hero phối hợp cùng nhau để hạ đối phương) và push lane (đẩy cổng lên cao để chiếm được lợi thế và kiểm soát bản đồ). Luôn kiểm soát Roshan và gây sức ép liên tục, cộng thêm sự chính xác và nhuần nhuyễn trong phối hợp, G4V giành được chiến thắng trong những combat quan trọng. Ở phút thứ 20, SB đã hoàn toàn mất 6 trụ ngoài và đồng thời mất đi quyền kiểm soát thế trận. Không thể cứu vãn được tình thế, SB chịu thua và ra về tay trắng. Giành chiến thắng trước đối thủ chính, G4V tiếp tục giữ vững phong độ và dễ dàng vượt qua đội Full Louis ở bán kết và đội Bienhoa Micronet ở chung kết, bước lên ngôi vô địch vòng loại tuần thứ nhất.

Sau hai ngày thi đấu căng thẳng và quyết liệt, đội trưởng G4V|Hoalua chia sẻ: "Trận đấu đáng nhớ nhất trong lượt đấu này chính là trận gặp SB. Điều này cũng dễ hiểu thôi bởi vì họ là một đội DotA lớn và chúng tôi cũng chưa từng thắng được họ. Nhưng chúng tôi đã không bỏ cuộc và luôn cố gắng trong từng giây phút của trận đấu. May mắn đã mỉm cười"

Vòng đấu loại tuần thứ hai: Tài năng trẻ lên ngôi

Trải qua vòng đấu đầu tiên với sự lên ngôi xuất sắc của G4V, ASUS ROG Championship trở lại trong tuần thi đấu thứ hai với

ĐỘI G4V

ĐỘI FULL LOUIS

tiếp tục là 32 cái tên may mắn được lựa chọn. Xét về mặt bằng chung thì chất lượng và sức mạnh của các đội tham dự vòng đấu loại tuần thứ hai này rất đồng đều. Những cái tên như Hihi, Ktxl , Vietnamese, Fifa hay Hell Angel đều rất tiềm và là những ứng cử viên sáng giá nhất cho ngôi vị vô địch. Bên cạnh đó, những cái tên khá mới như như: [Max]-imba, SCVG.Katy, T.I.G.O.N ….. tuy không dành được thứ hạng nhưng tham gia giải đấu lần này, họ cũng đã kịp để lại ấn tượng trong lòng khán giả.

Trải qua rất nhiều vòng đấu ngang tài ngang sức, cuối cùng giải đấu cũng đã tìm ra được hai cái tên xuất sắc nhất lọt vào trận chung kết đó chính là Fifa và SkyWalker. Do là đội thi đấu online, các thành viên đến từ những thành phố khác nhau nên đội SkyWalker sẽ bất lợi hơn so với đối thủ. Tuy nhiên, những gì họ thể hiện hoàn toàn ngược lại khi vượt qua được những đối thủ khó chơi như [max]-imba, Ktxl và Hihi và ghi tên mình vào trận chung kết.

Mới thành lập trong vòng một năm trở lại đây, tập hợp từ năm thành viên có niềm đam mê cháy bỏng với DotA đến từ TP.Biên Hòa, đội Fifa đã ra đời và bước chân vào con đường thi đấu chuyên nghiệp. Họ đã tỏ ra rất chững chạc khi vượt qua đội kamina, linken ở những vòng đầu tiên, sau đó là giành chiến thắng quan trọng trước đội Vietnamese ở bán kết.

Duy trì được phong độ cao như ở vòng bán kết, Fifa tiếp tục chơi tốt và giành được chiến thắng chóng vánh trong trận chung kết. Sky Walker trong trận đấu này bộc lộ khá nhiều sai lầm và để chết ngược trong nhiều tình huống. Ngược lại, ở bên kia chiến tuyến với hai hero xuất sắc là Morphling và Weaver, Fifa liên tục quấy đảo, làm rối loạn đội hình đối phương. Nhanh chóng chiếm được thế thượng phong và kết thúc trận đấu một cách nhanh chóng, Fifa đạt được danh hiệu vô địch.

Chung kết tháng ba: Sự trở về ngọt ngào

Do một số lý do nên tháng ba sẽ chỉ có hai vòng loại tuần trong khi các vòng chung kết tháng khác đều sẽ có ba vòng đấu. Vòng chung kết tháng ba bao gồm tám gương mặt mạnh nhất trong hai tuần thi đấu trước. Các đội sẽ thi đấu theo thể thức loại trực tiếp, ở mỗi vòng các đội sẽ thi đấu 3 trận để phân thắng bại.

Lượt thi đấu đầu tiên, các đội được đánh giá mạnh hơn đều có được chiến thắng 2 – 0 áp đảo đối phương, ngoại trừ trận đấu giữa Hihi và BH Micronet là giằng co đến trận thứ 3. Cuối cùng trận đấu kết thúc với phần thắng nghiêng về Hihi. Hầu hết ở vòng đầu tiên, các game thủ đều thi đấu giữ sức và chiến thuật cho vòng tiếp theo.

Tại vòng bán kết, Full Louis (FL) tiếp tục đè bẹp Hihi với lối đánh mạnh mẽ với các hero quen thuộc như: Ancient Apparition, Sven, Vengeful Spirit … Ở nhánh thi đấu còn lại, G4V phải chật vật giành lại chiến thắng bằng Destroyer ở trận 2 và bộ 3 – Undying, Windrunner, Priestess of the Moon ở trận 3.

Cả 2 đội gặp lại nhau ở vòng chung kết, trước đó G4V đã từng chiến thắng FL ở trận bán kết tuần thứ nhất. Bước vào trận thứ nhất, Full Louis sử dụng con bài tủ: hero Night Stalker (NS) rất hiệu quả. NS sở hữu khả năng di chuyển cơ động cộng thêm sự hỗ trợ đắc lực của Omniknight, bộ đôi song sát này đã liên tục áp đảo đối phương và nhanh chóng chiếm lĩnh thế trận. Việc thua kém về cấp độ và đồ đạc đã khiến G4V chịu thua nhanh chóng.. Trong trận đấu cuối cùng, khán giả tiếp tục được chứng kiến một FL đầy mạnh mẽ với màn độc diễn của hero Lion dưới sự điều khiển của đội trưởng bí danh Pabeo. Liên tục đảo lane để gank hỗ trợ đồng đội, Lion trở thành chiến thần đáng nể với cây Dagger trong tay. Mặc dù không có được lợi thế những những hero của G4V vẫn chơi rất tốt và có được những đồ đạc cơ bản để giao chiến. Nhưng như vậy cũng là chưa đủ để G4V có thể lật ngược tình thế trước một FL đầy sung mãn. Việc tiếp tục để thua trong game đấu thứ hai đồng nghĩa với việc đối thủ của họ - Full Louis, sẽ trở thành nhà vô địch tháng đầu tiên của giải đấu.

Full Louis: Nhà vô địch tháng 3

Full Louis từ trước đến nay luôn là một đội DotA mạnh tại Hà Nội. Tuy nhiên vì lý do nhân sự và sự thiếu gắn kết giữa các thành viên đã khiến cho phong độ của họ không ổn định và thành tích thường xuyên bị giảm sút. Đến với giải ASUS ROG lần này, họ đã tập hượp được một đội hình hoàn hảo. gồm hai thành viên ưu tú của đội 9x cũ và một thành viên khác của đội A1. Nhờ mỗi thành viên đều có kĩ năng cá nhân ổn định nên việc tập luyện để phối hợp với nhau trong trận đấu chỉ còn là vấn đề thời gian.

Lối đánh của FL cũng rất đa dạng khi các thành viên cầm được nhiều hero khác nhau ở từng vị trí riêng biệt. Game thủ bí danh Bibi chuyên chơi ở vị trí support – hỗ trợ đồng đội, tiếp đến là thành viên giàu kinh nghiệm chiến trường – bí danh Quangdz sẽ đảm nhận vị trí gank – luôn gây sức ép và nguy hiểm cho đối thủ, game thủ bí danh Eddie luôn hỗ trợ đồng đội lúc giao tranh nhưng không chểnh mảng việc lên đồ. Ở hai vị trí quan trọng còn lại, cả hai game thủ bí danh là BlackMoon và Pabeo giữ vị trí semi-carry (các hero mạnh ở giữa và cuối trận đấu). Cả 2 đều cầm được rất nhiều hero, xử lý tình huống tốt, khiến chiến thuật của FL luôn mới mẻ và tràn đầy sức sống. Chức vô địch của FL hoàn toàn xứng đáng với sức mạnh và công sức tập luyện họ dành cho giải đấu.

Mọi thông tin chi tiết về giải đấu có tại trang chủ Garena Việt Nam http://garena.vn) hoặc trang chủ ASUS ROG (http://asusrog.vn).

HỒNG PHƯỢNG

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN

Đặt càng nhiều Giảm giá càng cao, đến 35%

Thủ tục **ĐƠN GIẢN**
Nhận tạp chí **NHANH CHÓNG** tại nhà

Hãy gọi Miền Bắc 04 3512 1819 (ext 1) Miền Nam 08 3930 4324 (ext 1)

hoặc truy cập pcworld.com.vn/datbao

HOTLINE Miền Bắc : (04) 3512 3011 Miền Nam : (08) 3930 2120

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí 12 tháng Giá đã giảm 25%	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí 6 tháng Giá đã giảm 25%	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí 12 tháng Giá đã giảm 30%	Đặt đồng thời 4 loại tạp chí 6 tháng Giá đã giảm 30%	Đặt đồng thời 4 loại tạp chí 12 tháng Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp và ứng dụng CNTT	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển.**

Hãy bình chọn GameCup 2011

Lần thứ 2, sự kiện bình chọn thường niên **giải SẢN PHẨM GIẢI TRÍ VÀ THỂ THAO ĐIỆN TỬ ƯA CHUỘNG NHẤT** lại được tạp chí TGVT-PC World Vietnam tổ chức với mong muốn ghi nhận ý kiến trung thực, chính xác của bạn đọc, người chơi game Việt Nam.

Mời BẠN tham gia bình chọn trực tuyến bằng cách truy cập ***http://binhchon.pcworld.com.vn*** và thực hiện bình chọn theo hướng dẫn.

Hàng tuần đều có giải thưởng may mắn chờ bạn đọc. Chi tiết, thể lệ giải thưởng công bố tại ***http://binhchon.pcworld.com.vn***.

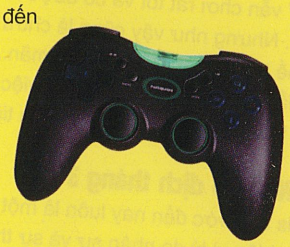
Thời gian bình chọn:
từ **25/4/2011 – 10/6/2011**

(*) lưu ý: Mỗi mã số chỉ có thể bình chọn 1 lần.

Đố vui có thưởng tháng 5/2011

Phần thưởng của Mục "Đố vui có thưởng" kỳ tháng 5 này là **2 tay cầm (gamepad)** Nazar V48 do công ty CK phân phối, dành cho bạn đọc của tạp chí Thế Giới Game.

Để tham gia cuộc thi đố vui, bạn đọc vui lòng ghé thăm website ***www.thegioigame.vn*** từ ngày 26/4/2011 đến ngày 5/5/2011, tìm banner quảng cáo của cuộc thi rồi nhấp chuột để bước vào phần trả lời câu hỏi.



Chúc các bạn may mắn!

Kết quả đố vui có thưởng số tháng 4/2011

Ba chuột Newmen MS-1720L, phần thưởng cuộc thi đố vui trong kỳ tạp chí tháng 4/2011 ra ngày 25/3/2011, đã tìm được chủ nhân tương ứng. Thế Giới Game chúc mừng và trân trọng công bố tên 3 bạn đọc may mắn, đã trả lời đáp án "Có" và dự báo gần đúng nhất số người tham gia bình chọn:

- **Phạm Gia Phong** (*wind_2491@yahoo.com*)
- **Nguyễn Hoàng Lâm** (*anhyeuem_tinhdonphuong@yahoo.com*)
- **Trương Nguyễn Thanh Liêm** (*babyboyq8@yahoo.com*)

Mời các bạn liên hệ với Thế Giới Game qua email: ***game@pcworld.com.vn*** hoặc ***loinh@pcworld.com.vn*** để nhận giải.

Pocket Arena: Cuộc chơi sắp kết thúc

Khi Thế Giới Game số tháng 5/2011 phát hành thì cuộc thi Pocket Arena cũng sắp kết thúc. Trước hết, Thế Giới Game xin lỗi quí bạn đọc về lỗi biên tập trên mục này vào kỳ tạp chí trước. Chúng tôi cũng chúc mừng 4 bạn đạt điểm cao nhất của tháng 3/2011 và giành được bình đựng nước Lock & Lock:

1. Xuanth - 9.385.750 điểm
2. Polly - 3.711.200 điểm
3. Le_minh - 3.571.450 điểm
4. Cong.bp - 965.750 điểm

Tuy nhiên, máy tính bảng Galaxy Tab, máy ảnh KTS và Dàn âm thanh Home Theatre đang chờ 3 người chơi đạt thứ hạng cao nhất. Tính đến ngày 19/4/2011, ba nhân vật với các danh xưng Xuanth, Anhhao, Hong.kien đang dẫn đầu bảng tổng sắp. Hãy cùng chơi, gửi điểm và giành cơ hội mang giải thưởng về nhà! Thông tin thêm có tại www.pocketarena.com.

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** *game@pcworld.com.vn* Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** *quangcao@pcworld.com.vn* Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** *phathanh@pcworld.com.vn* Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** *testlab@pcworld.com.vn*
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** *ykien@pcworld.com.vn*
- **Thông cáo báo chí:** *pressrelease@pcworld.com.vn*
- **Giải đáp kỹ thuật:** *http://www.pcworld.com.vn/forum*

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

MỜI BẠN THAM GIA

BÌNH CHỌN TRỰC TUYẾN

tại

http://binhchon.pcworld.com.vn

SẢN PHẨM CNTT-TT UA CHUỘNG NHẤT 2011
từ ngày
15/4 - 31/5/2011

GIẢI PHÁP CNTT-TT HAY NHẤT 2011
từ ngày
25/4 - 10/6/2011

SẢN PHẨM GIẢI TRÍ, THỂ THAO ĐIỆN TỬ UA CHUỘNG NHẤT 2011
từ ngày
25/4 - 10/6/2011

CƠ HỘI **TRÚNG CÁC GIẢI THƯỞNG** CÓ GIÁ TRỊ **KHI THAM GIA BÌNH CHỌN**

1 **Giải Đặc biệt**
Quà tặng trị giá
20.000.000đ

1 **Giải Nhất**
Quà tặng trị giá
15.000.000đ

1 **Giải Nhì**
Quà tặng trị giá
10.000.000đ

1 **Giải Ba**
Quà tặng trị giá
5.000.000đ

và nhiều sản phẩm/dịch vụ giá trị khác từ các nhà tài trợ.

Tài trợ Quà tặng: ionxcess | APTECH COMPUTER EDUCATION FPT - APTECH

Để biết thêm chi tiết về chương trình bình chọn và tài trợ, vui lòng liên hệ:
Cô **Đồng Thị Phương Thảo**
Tel: (08) 3930 4324 ext 155 - **Fax:** (08) 3930 4338 - **Email:** thaodtp@pcworld.com.vn

HALO

Kết Tinh Công Nghệ Thỏa Mãn Đam Mê

Chương Trình Khuyến Mãi Đặc Biệt

"HỌC THẬT GIỎI - THƯỞNG THẬT NHIỀU "

Phần Thưởng dành cho học sinh khá - giỏi mua hàng tại HALO

iPod Touch Gen 4

Phiên Bản 8GB

5.080.000 đ → 4.680.000 đ

Phiên Bản 32GB

6.480.000 đ → 5.880.000 đ

(Áp Dụng Từ 15/05/2011 - 15/06/2011)

(Cắt phiếu tặng thưởng trang 09 + Giấy khen cuối năm)

Đại Lý Apple Chính Thức Tại Việt Nam

- Giá Tốt Nhất
- Bảo Hành 1 năm
- Hàng Trăm Phụ Kiện Phong Phú
- Hàng Ngàn Ứng Dụng Miễn Phí
- Vô số Phim HD Cho iPhone, iPad Với Phụ Đề Đầy Đủ

iPhone 4

iPod Touch

iPod Nano

MacBook Pro / MacBook Air

iPad

iPod Shuffle

(Tặng Dán Màn Hình)

(Tặng 5 Games)

HDD 160GB

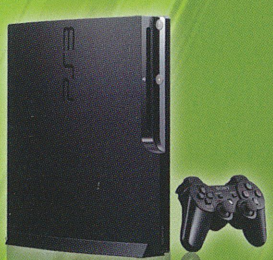
Mua Máy NintendoWii
Tặng Ngay Ổ Cứng 160GB

(Tặng 20 games)

NINTENDO 3DS™

Thế Giới Game 3D Chân Thật

TƯ VẤN, THIẾT KẾ, MỞ PHÒNG GAME PLAYSTATION 3, XBOX360



Phiên Bản 160GB (Fw 3.55)
(Tặng 3 games)

Phiên Bản 160GB (Fw 3.55)
(Tặng 3 games)

XBox360 Slim 4GB
Đời Mới Nhất - Giá Không Đổi

KINECT
(Tặng 2 games)

(Tặng 5 Games)

82-84 Pasteur - Phường Bến Nghé - Quận 1 ĐT: 08-39141494 08-39144998 website: www.haloshop.vn

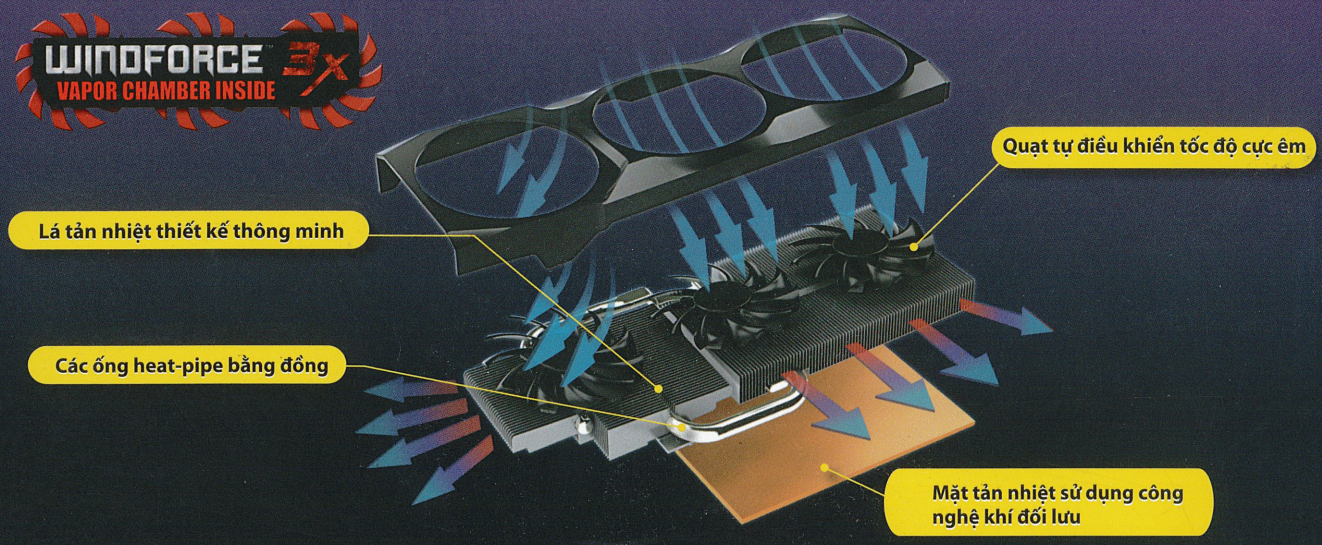
GIGABYTE™

GIGABYTE WINDFORCE™ là gì ?

WINDFORCE™ ANTI-TURBULENCE COOLING

Đây là công nghệ tản nhiệt tiên tiến nhất của GIGABYTE, tạo nên sự khác biệt giữa các sản phẩm của GIGABYTE và các thương hiệu khác.
GIGABYTE hiểu rằng, các quạt tản nhiệt hoạt động ở điều kiện rất khắc nghiệt và chúng tôi chỉ chọn những chiếc quạt tốt nhất để dùng trên sản phẩm của GIGABYTE.
Giải pháp tản nhiệt GIGABYTE WINDFORCE™ được trang bị với các lá tản nhiệt chống rối loạn luồng không khí trong thùng máy, sử dụng các quạt thông minh tự điều khiển tốc độ hoạt động êm ái và các ống tản nhiệt bằng đồng nguyên chất. Các thành phần này kết hợp lại với nhau tạo ra một thiết kế tản nhiệt tối ưu, hoạt động êm ái nhưng giải nhiệt cho VGA thật nhanh, đồng thời các lá tản nhiệt được thiết kế đặc biệt giúp cho luồng gió từ tản nhiệt thổi ra không bị rối loạn để tránh ảnh hưởng đến hướng đi của luồng không khí trong case.

WINDFORCE 3X VAPOR CHAMBER INSIDE



Loại thiết kế	Cách sắp xếp lá tản nhiệt	Sản phẩm tương ứng
WINDFORCE 3X	Lá tản nhiệt hướng ra ngoài	GV-N580UD-15I / GV-N570OC-13I GV-R697OC-2GD / GV-R695OC-1GD
	Lá tản nhiệt thiết kế 3 chiều	GV-R687SO-1GD GV-R687OC-1GD
WINDFORCE 2X	Lá tản nhiệt đối xứng	GV-N560SO-1GI GV-N560SO-1GI-950 GV-N460SO-1GI
	Lá tản nhiệt song song	GV-N560OC-1GI GV-N460OC-1GI / GV-N460OC-768I GV-N450OC-1GI / GV-N450OC2-1GI GV-R685OC-1GD / GV-R685D5-1GD

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.